

Héros & Dragons

INVINCIBLE

Les sept vies du dragon

INVINCIBLE

Les sept vies du dragon



Crédits

Directeur de publication : David Burckle

Responsable de la gamme : Tête Brulée

Auteur : Laurent « Kegron » Bernasconi
Textes additionnels : Thomas Berjoan
Relecture : Tête Brulée, David Burckle, Damien Coltice, Clothilde Thiennot

Direction artistique : Tête Brûlée
Création graphique : Laura Hoffmann
Mise en page : Laurent « Dragon » Royer

Illustration de couverture : Simon Labrousse
Illustrations intérieures : David Chapoulet, Benjamin Giletti, Grégoire Veauléger
Plans et cartes : Jems

Remerciements de Laurent « Kegron » Bernasconi

À Thomas Berjoan pour sa confiance et son aide, à Xavier, Fred, Nathan, Gaétan pour être les premiers à avoir subi le courroux du dragon, au MJ d'internet dont j'ai perdu le nom, j'espère qu'il se reconnaîtra ! Ses retours ont été précieux.

À Pitch et Clotilde pour leurs relectures attentives alors que ce projet n'était encore qu'un travail d'amateur.

Édité par **Black Book Éditions**, 14 rue Gorge de Loup, 69009 Lyon, FRANCE
Imprimé en XXXXX
Dépôt légal : XXXXXX
ISBN (reliée) : 978-2-36328-302-3
ISBN (PDF) : 978-2-36328-303-0





Table des matieres





Avant-propos

C'est marrant la vie parfois. *Anathazerïn – le sang des Premiers Nés*, la première campagne officielle publiée pour *Chroniques Oubliées Fantasy (COF)* avait au départ été écrite pour le grand ancien *Advanced Dungeons & Dragons* et son univers de référence *Greyhawk*, les deux merveilles du père de tous les rôlistes Gary Gygax. Notre équipe avait bossé pendant presque un an pour adapter et réécrire cette aventure épique pour un résultat que vous avez validé dans un financement participatif d'anthologie et des comptes rendus de parties qui fleurissent un peu partout sur Internet depuis sa publication.

Aujourd'hui, le livre que vous tenez entre les mains a suivi le chemin exactement inverse ! *Invincible – Les sept vies du dragon* était au départ une aventure écrite pour *COF*. On peut même affirmer qu'il s'agit très officiellement de la toute première campagne écrite pour ce jeu puisque son auteur, Laurent Kegron Bernasconi, a développé cette aventure pour donner du grain à moudre à ses joueurs arrivés au niveau 5 à la suite des scénarios joués dans la boîte d'initiation (la marron), celle qui a marqué le début de *Chroniques Oubliées*. Et c'est en écrivant et en faisant jouer Invincible que Laurent a développé au fur et à mesure les règles permettant de jouer au-delà du niveau 5. Une chenille appelée un temps CO-bis, qui allait prendre plus tard son magnifique envol de papillon sous l'étendard *Casus* et devenir *COF*. Dans son cocon, la larve a toutefois laissé une trace de son passage, donnant son nom au royaume de Cobis dans lequel va se jouer l'aventure *Invincible*.

Après le succès d'*Anathazerïn*, les équipes de Black Book Éditions et *Casus Belli* n'ont pas tardé à lancer le chantier d'une nouvelle campagne pour *COF* et c'est alors que Laurent Bernasconi a sorti de son *sac sans fond* une petite merveille en six longs scénarios. L'équipe d'*Anathazerïn*, auteur, éditeur, illustrateurs, a resigné et planchait donc sur ce qui se destinait à devenir la deuxième campagne publiée pour *COF*. Et puis un jour, les hommes en noir de BBE sont revenus de la GenCon d'Indianapolis aux États-Unis avec un sourire énigmatique aux lèvres. Ils étaient partis avec la ferme intention de signer la licence pour la traduction de la cinquième édition du plus vieux et du plus connu des jeux de rôle et étaient revenus bredouilles. Battus mais pas abattus, puisqu'ils savaient aussi que l'éditeur américain allait mettre à disposition le noyau des règles. L'équipe a commencé dès lors à se démener pour proposer *Héros & Dragons*.

Et c'est Laurent Bernasconi, lui-même amateur de donj' qui a rapidement proposé de convertir *Invincible* de *COF* à *H&D*. Et la boucle était bouclée ! Entre *H&D* et *COF*, un partout, balle au centre ! Au final, cette campagne va sortir en deux versions, sous deux formats et avec deux conversions techniques différentes. Parce que derrière les entreprises, les licences et les avocats, ce qui compte surtout, c'est la flamme du jeu, l'amour de donj' sous toutes ses formes et la passion !

Et le moins que l'on puisse dire c'est que la formidable communauté qui nous a soutenu pour la sortie de ce livre n'en manque pas ! Si le livre que vous tenez dans les mains est si beau, qu'il est assorti de fiches de PNJ, de fiches d'objets, de cartes, de plans pour le MJ et pour les PJ, d'illustration supplémentaires, si les auteurs et les illustrateurs qui ont bossé sur le projet ont reçu une meilleure rémunération, c'est grâce à ceux qui nous ont soutenu une fois encore au cours d'une commande de précommande participative folle sur la plateforme *Casus Belli* ! Merci encore !

Il nous reste à vous souhaiter d'excellentes heures de jeu avec cette campagne exceptionnelle !

Thomas Berjoan
et toute l'équipe

Invincible
Les sept vies du dragon

Présentation

Le cœur de la campagne est une boucle temporelle qui va mener les héros dans un combat épique contre un dragon tyrannique, à travers des lieux et des époques multiples. Ce genre de mécanique demande une précision d'horloger suisse sous peine de voir l'intrigue (et l'univers tout entier !) éclater à la première incohérence. De nombreux rôlistes ont expérimenté par eux-mêmes les dangers et les fiascos importants que réserve un scénario bancal « voyage dans le temps ». On n'est jamais à l'abri de ses joueurs et tenir la barre dans ce genre d'entreprise est aussi compliqué que de demander un prêt à un dragon rouge ! Mais le potentiel de ce genre d'aventures est également très excitant.

À la fois acteurs et marionnettes, ballottés par le fil du temps et le jeu de puissances perturbées par l'arrivée du dragon, les joueurs vont vivre une quête mémorable face à un adversaire qui va marquer leurs mémoires à tout jamais. La boucle infernale leur réserve également bien des rebondissements et des surprises. Surtout, l'ensemble est parfaitement maîtrisé et les ressorts s'imbriquent les uns aux autres sans fausses notes ni sorties de route. Un véritable tour d'équilibriste.

Côté MJ, si la nature même de la campagne oblige à des articulations assez strictes entre les scénarios, la plupart de ces derniers sont conçus comme des « bac à sable » pour laisser les joueurs mener la danse et jouir d'une grande liberté. Comme pour *Anathazerïn*, la forme et l'ambiance des scénarios explorent à chaque fois un format et un style différents pour stimuler les joueurs et varier les plaisirs.

Le royaume de Cobis

Cobis est un royaume situé à l'extrême Sud-Est des Terres d'Osgild. Enclavé par des barrières naturelles difficiles à franchir, il mesure environ 300 km d'Est en Ouest et 400 km du Nord au Sud. Il abrite seulement quatre cités, Bastion la capitale, Hauteroche une importante ville minière et enfin, Lycanis et Paleseaux installées sur les rives du lac Diamant. Le royaume était autrefois gouverné par Lucius IV, un roi et un guerrier respecté, mais le dragon de pierre Lytochronox au souffle pétrifiant a tué le roi et terrifie à présent la région.

Repères chronologiques

Sept siècles avant le début de l'aventure, un puissant dragon noir s'installa dans la région du lac Diamant. Plus précisément dans le marais connu à présent sous le nom de Marais du Dragon. Pendant un siècle, il terrorisa les habitants des villages qui bordaient le lac et imposa une offrande sacrificielle insoutenable pour les populations. Chaque année, les villageois désignaient par tirage au sort une jeune femme qui était ensuite offerte au dragon. Un jour béni, des héros arrivés de nulle part mirent un terme au règne immonde de la créature. Toutefois, ils ne réussirent pas à achever le monstre et se contentèrent de le bannir sous terre. De vieilles légendes annoncent le retour du dragon et de son règne de terreur. D'autres contes indiquent que les héros du passé reviendront alors lui livrer un ultime combat et le vaincront.

Il y a tout juste cinq ans, Lytochronox, un dragon de pierre au souffle pétrifiant, se manifesta brusquement dans les monts Ethernos. Il commença par terroriser les créatures des montagnes comme les trolls de pierre qui se mirent rapidement à son service pour survivre. Ces puissants alliés attaquèrent alors les convois miniers de Hauteroche pour plaire à leur nouveau tyran. Le roi envoya ses meilleurs chevaliers pour régler son compte au dragon, sans succès.

Deux années avant le début du premier scénario, le roi prit lui-même la tête d'une armée pour défendre Hauteroche et terrasser le grand ver. L'expédition tourna au désastre. Après la défaite et la mort du roi, le dragon prit Hauteroche et installa un joug maléfique sur la région.

Depuis, Lytochronox envoie ses troupes toujours plus loin. Ces dernières enlèvent des esclaves. Le destin n'a alors plus que deux routes à proposer à ces pauvres êtres : travailler dans les mines des montagnes ou être transformés par la bête en mort-vivants, ceux qu'on appelle en tremblant les écorchés et qui constituent le gros de l'armée du monstre.

La situation

Paleseaux, située sur la rive du Lac Diamant est la ville la plus proche de Hauteroche. Ses habitants et ses dirigeants vivent avec une peur terrible au ventre depuis maintenant deux ans. Ce n'est sans doute qu'une question de temps avant que le terrible dragon ne tourne son regard vers la petite cité.

Le magicien Urbius, un des sages les plus éminents du royaume, réside à Paleseaux. Il a mené de nombreuses recherches sur le dragon et celles-ci l'ont amené à prendre connaissance des légendes locales. Il pense que Lytochronox n'est autre que l'ancien dragon du marais et

qu'il est temps de rappeler les héros du passé, conformément aux anciennes légendes.

Un premier voyage dans le Marais du Dragon l'a convaincu que les héros doivent être invoqués dans un cercle de pierres au cœur des marécages. Hélas, il ne peut plus se rendre lui-même sur place en raison d'un pacte passé avec la sorcière qui considère les lieux comme son territoire. Aussi envoie-t-il à sa place son apprenti, le jeune Clovik, sous bonne escorte.

Lorsque Clovik éternue au mauvais moment et fait échouer le rituel, ce ne sont pas les héros d'hier qui sont invoqués, mais les PJ... Du moins, c'est ce que les joueurs et leurs personnages doivent croire !

Les Personnages

Les PJ sont étrangers au contexte qui vient d'être décrit. Ils viennent de loin, d'un autre monde ou d'une autre époque. C'est un avantage indéniable pour le MJ puisqu'il peut faire jouer cette campagne avec des PJ issus de n'importe quel lieu, que ce soit les Terres d'Osgild, le contexte officiel de *CO Fantasy*, Alarian celui de *H&D*, ou tout autre cadre de jeu. Le premier scénario est prévu pour des PJ de niveau 5. Vous pouvez, avant de vous lancer dans la campagne, jouer les scénarios du *Recueil de scénarios H&D*. Le scénario *Alzheimerïn*, pour meneurs expérimentés, peut constituer une superbe introduction. Les événements de cette aventure étrange laisseront en effet longtemps planer la doute dans l'esprit des PJ et des joueurs qui s'embarqueront dans *Invincible*. Idéalement, les personnages ont déjà vécu de plusieurs aventures qui leur ont permis de s'attacher à une région d'origine. Lorsqu'ils se retrouveront invoqués et déracinés, cela constituera une motivation forte pour revenir chez eux, dans leur monde, ou à leur époque. Si les PJ viennent des Terres d'Osgild, le monde développé dans la grande campagne *Anathazerïn*, lisez attentivement le dernier paragraphe de ce chapitre d'introduction, il vous permettra de situer l'époque à laquelle cette campagne est développée.

Héros bienvenus

Cette campagne fonctionne mieux si les PJ sont de vrais héros. Disons qu'il serait plus intéressant que la majorité du groupe soit composée de personnages qui sont enclins à voler au secours de leur prochain, à être



capable d'empathie face au malheur des populations terrorisés par le dragon et prêts à prendre des risques.

Synopsis de la campagne

Voici un résumé rapide de l'intrigue de chaque scénario pour vous donner une idée générale.

Scénario 1 : Ombre et lumière

Les personnages sont invoqués par erreur en plein combat. D'un côté, une expédition de la ville de Palesaux qui résiste au joug d'un dragon tyrannique, de l'autre les forces du grand ver, envoyées pour les arrêter. La ville a mené une intrusion dans le marais pour tenter d'invoquer les héros qui ont déjà défait le monstre par le passé. Les PJ défont les séides du monstre, mais leur chef, un certain Oraxos, utilise un artéfact pour les emprisonner dans une bulle temporelle.

Pour sortir des marais, les PJ doivent retrouver Oraxos, apprendre de lui qu'il détenait un médaillon permettant d'échapper au sortilège de son maître et que celui-ci lui a été dérobé par une sorcière. Cette dernière leur demande un service capital en échange de leur liberté : mettre fin à une malédiction séculaire qui menace de voir le jour. Ou plutôt le crépuscule de toute vie…

Scénario 2 : La cité pétrifiée

À la recherche d'une solution à leur invocation accidentelle, les personnages suivent le magicien responsable de leur venue en ce lieu à la recherche de son maître, le mage Urbius. Lorsqu'ils arrivent à Paleseaux, ils découvrent que les habitants ont été pétrifiés par le souffle du dragon et que des morts-vivants, les terribles écorchés, hantent les rues de la bourgade. Pour annuler la malédiction et sauver la population, ils doivent explorer la ville et trouver quatre composantes magiques dans une ambiance de fin du monde, afin d'activer un puissant artéfact temporel unique, la Chronosphère.

Scénario 3 : Les racines du mal

L'activation de la Chronosphère a été perturbée par le dragon et les personnages sont projetés dans le passé, au temps où le terrible monstre débutait son règne de terreur sur la région. À leur arrivée, ils mettent le monstre en déroute grâce à l'aide inopinée de l'objet temporel. Ils découvrent que le grand ver a asservi les peuples barbares du lac et, mis au banc des accusés pour leur intervention, les héros devront provoquer une rébellion lors de leur procès s'ils espèrent sauver leur peau, rencontrer l'Oracle, finir le boulot et retrouver leur époque ! Il va falloir faire déballer le linge sale de cette société qui vit dans la peur du monstre et de ses représentants.

Scénario 4 : Les sept vies du dragon

Les PJ doivent suivre les indications cryptiques de l'Oracle, afin de trouver les ancres temporelles dispersées dans les villages de la périphérie du lac diamant. Ces objets forgés dans la haine du dragon ont deux fonctions. D'une part, ils permettent aux PJ de ne pas être aspirés dans les limbes du temps, à mesure que le dragon assimile la Chronosphère. D'autre part, ce sont des armes redoutables contre Lytochronox. Ainsi équipés, les PJ sont enfin prêts à débusquer le monstre dans son antre du marais pour un combat atypique, plein de rebondissements temporels et de révélations.

Scénario 5 : La guerre du dragon

La bataille contre le dragon et ses armées est imminente. Les PJ reviennent en vue de Paleseaux alors que la cité est assiégée. Urbius le mage convoque un conseil de guerre extraordinaire dans sa tour mais le magicien est mystérieusement assassiné en pleins préparatifs. Sa demeure se transforme alors en prison pour piéger le meurtrier. Les PJ disposent de six heures pour trouver le coupable dans un huis-clos dantesque, enfermés avec des PNJ paranoïaques, avant que la tour ne soit à jamais coupée du monde. Et au matin, après cette nuit en enfer, il va falloir mener la grande bataille pour le destin de la ville.

Scénario 6 : Les guerriers du temps

Il est temps pour les PJ de défier le dragon. Mais avant de pouvoir affronter Lytochronox lui-même, les personnages doivent le forcer à revêtir sa forme draconique et sa formidable armure d'adamantite. Il faut donc débusquer et éliminer ses cinq émissaires dans la ville de Hautepierre en moins de vingt-quatre heures. Une enquête haletante où la précision et la force de frappe seront déterminantes. L'ultime affrontement pourra alors enfin commencer dans une ambiance cataclysmique.

La date exacte

Les PJ arrivent dans la campagne sur l'invocation de Clovik en - 200 AM (avant Monastir), soit environ cinq siècles avant la période des événements d'*Anathazerïn, le sang des Premiers Nés*. Cela situe l'action au milieu des âges sombres, cette période située entre -600 et l'an 0 où

l'empire d'Osgild s'est écroulé et où toutes les anciennes provinces luttent pour la domination, en particulier la Principauté d'Arly et les Marches du Piémont.

Si les PJ viennent eux-mêmes des Terres d'Osgild, dès que Clovik leur aura expliqué qu'ils sont au royaume de Cobis, chacun d'eux pourra faire un test Intelligence (Histoire) DD 10 pour avoir déjà entendu parler du royaume. Une difficulté de 15 permet de situer le royaume et d'en savoir un peu plus (le nom de la capitale par exemple, qui est alors Hautepierre alors que le PJ pense que la capitale s'appelle Hauteroche). Lorsqu'ils auront compris qu'ils sont encore sur les terres du Mitan, les PJ ne se douteront pas forcément immédiatement qu'ils ont changé d'époque. Il est même impératif que les PJ et les joueurs n'en aient pas la certitude tout de suite. C'est au MJ de le faire comprendre aux joueurs. Par exemple, Clovik voudra savoir d'où ils viennent, mais il ne connaît pas la plupart des lieux auxquels les PJ font allusions. En revanche, il leur demandera des nouvelles de la guerre des trois provinces.

Le traité de Monastir n'aura lieu que dans deux siècles et les PJ n'ont aucun moyen de se faire informer de la date exacte puisque la datation de l'ancien empire est caduque à cette époque. Chaque royaume possède son propre calendrier officiel, ni plus ni moins valide qu'un autre. De plus, même à l'époque d'*Anathazerïn*, notamment dans les campagnes (95% de la population), les anciens calendriers locaux ont la vie dure et sont encore fréquemment utilisés. Concrètement, lors du premier scénario, les PJ sont invoqués en mai de l'an 346 de Bastion, selon le calendrier local. L'an 0 de Bastion fait référence à la date de l'unification du royaume de Cobis sous l'autorité du Roi Lyraël Ier. En clair, les PJ n'ont aucun moyen de savoir à quelle date ils sont s'ils creusent cette piste.

La seule solution pour trouver un point de repère valable nécessite de trouver un érudit capable de leur donner la date du calendrier nain ou elfe. Encore faut-il ensuite être capable de savoir à quoi celui-ci correspond (Intelligence (Histoire) DD 15). Le problème, c'est qu'ils ne trouveront sans doute pas un tel érudit avant d'avoir rencontré le mage Urbius dans le cinquième et avant-dernier scénario !

Un problème de religion

Les Terres d'Osgild déterminent un panthéon de dieux spécifiques. Alors que faire si vous utilisez votre propre panthéon ou celui d'un autre monde et que vous avez un prêtre parmi vos PJ ? Nous vous proposons deux possibilités.

Pour faire simple, si avec ces joueurs, vous ne comptez jamais utiliser les Terres d'Osgild, ni à la fin d'Invincible (allez donc rapidement jeter un regard sur les différentes fins alternatives de la campagne), ni avec d'autre personnages, vous pouvez simplement utiliser votre panthéon habituel. En effet, la thématique d'Invincible n'est absolument pas centrée sur la religion et cela passera totalement inaperçu. Attention, cette méthode posera de gros problèmes de cohérence si un jour vous décidiez de faire jouer *Anathazerïn*…

Vous pouvez aussi décider de conserver le panthéon habituel des terres d'Osgild, tout en laissant le prêtre utiliser son panthéon habituel. Dans ce cas nous allons partir du principe que ce n'est pas par ce qu'il change de monde que le prêtre perd contact avec son dieu. Après tout la prière transcende les plans d'existence alors pourquoi pas le multivers. Vous pouvez éventuellement faire le choix de poser quelques problèmes à votre prêtre lors du premier scénario. Mais si vos joueurs se doutent qu'ils peuvent avoir changé d'époque, nous vous déconseillons de le faire, pour ne pas renforcer leurs doutes. Au contraire, le fait que le prêtre ait encore le contact avec son dieu devrait les inciter à penser qu'ils sont toujours sur les Terres d'Osgild.

Si vous souhaitez leur coller quelques bâtons de plus dans les roues, voici quelques suggestions : par exemple, ne permettez pas au prêtre de réaliser de miracle avant d'avoir passé une nuit complète en prière pour retrouver la voix de sa divinité à travers l'espace temps (façon de parler puisque dans le premier scénario tout se passe le même jour). Quelques tests de Sagesse seraient aussi le bienvenu. Ensuite peut-être les premiers sorts devraient-ils nécessiter de nouveaux tests de Sagesse (Religion) DD = 15 + niveau du sort. La difficulté étant réduite de 5 après chaque sort réussi jusqu'à ce que lancer un sort redevienne une action ordinaire. Une fois la campagne terminée, peut-être ce prêtre sera-t-il le point de départ d'une toute nouvelle religion sur les Terres d'Osgild. Une solution en définitive très gratifiante pour le joueur.

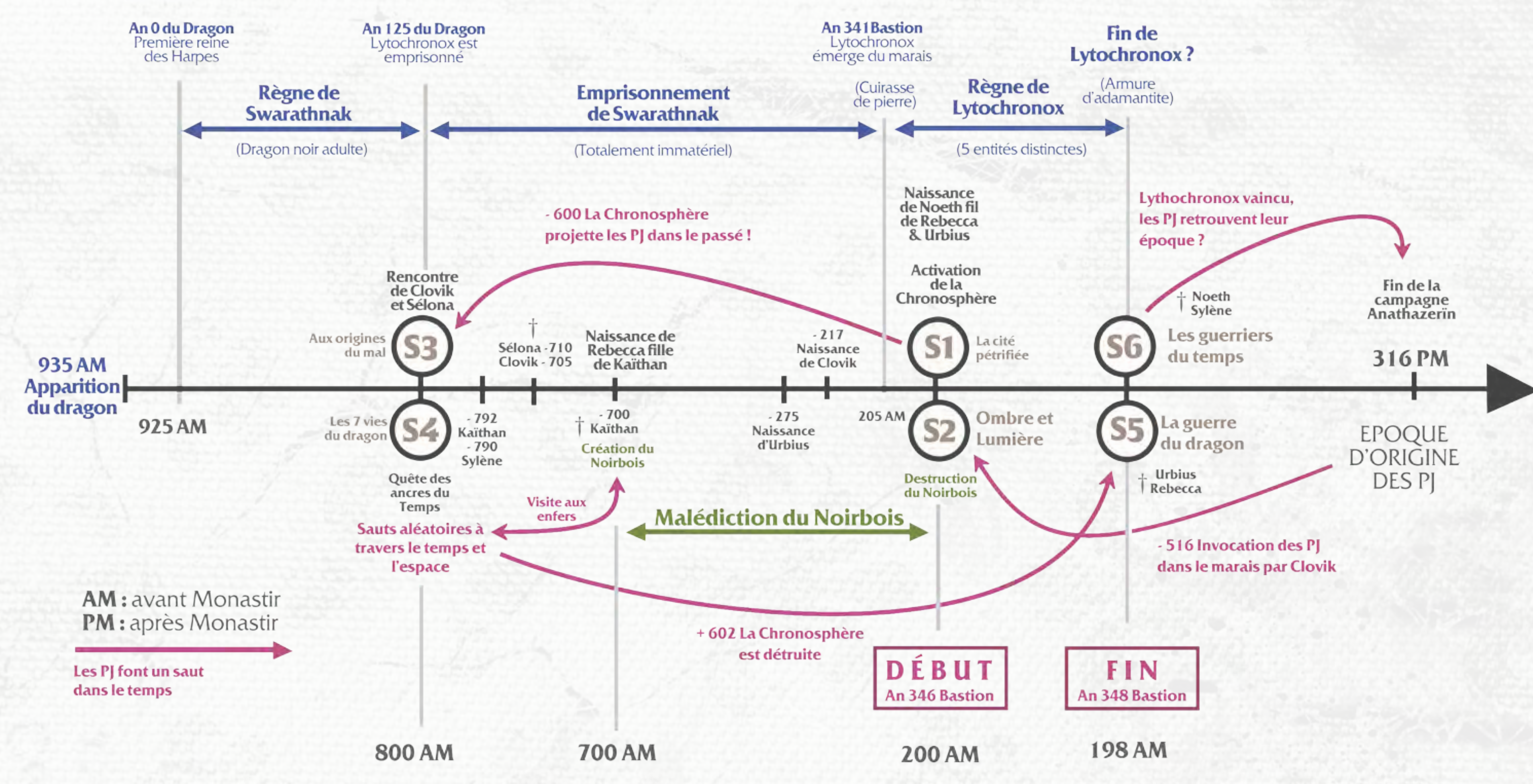
Expérience

Invincible utilise une progression par palier : plutôt que d'attribuer des points d'expérience pour chaque créature vaincue et chaque épreuve franchie, tous les personnages gagnent un niveau à la fin de chaque scénario. Ils débutent ainsi la campagne au niveau 5, atteignent le niveau 10 au début de l'ultime scénario et terminent (pour les survivants !) au niveau 11.



Le Royaume de Lobis
Cap Tonnerre
Mer Mauve
Mer des Brumes
Boisdemer
Bastion
Fort Du Roy
Falaises d'Antely
Bois Rayal
Pont-sur -Jarne
Naverres
Varly
Surl-Sec
Port-Ulysse
Route du vieux roi
Les Arssèches
La Jarne
Route de la forêt
Hautepierre
Ruines
Lac Diamant
Lycanis
Forêt de Lycante
Paleseaux
Marais du Dragon
Monts Eternos
20km

Carte temporelle





« Alors, j'ai une bonne et une mauvaise nouvelle, laquelle veux-tu en premier ? » Karoom Dhürvan, le prêtre nain, essaie de détendre l'atmosphère. Félindra Lupus la rôdeuse ne relève même pas la remarque de son compagnon bavard. Un démon se jette sur elle et déjà elle décoche une flèche. « La bonne nouvelle, c'est que maintenant, on les voit. La mauvaise, c'est que je me demande finalement si la lumière ne va pas en attirer d'autres… »



Scénario 1
OMBRE ET LUMIÈRE

1
Ombre et lumière

En quelques mots...

Les PJ sont invoqués par erreur en plein combat. D'un côté une expédition de la ville de Palesaux qui résiste au joug d'un dragon tyrannique, de l'autre les forces du grand ver. La ville a mené une intrusion dans le marais pour tenter d'invoquer les héros du passé qui ont déjà défait le monstre à une autre époque. Les PJ défont les séides du monstre, mais leur chef, Oraxos, utilise un artéfact pour les emprisonner.

Pour sortir des marais, les PJ doivent retrouver Oraxos, apprendre de lui qu'il détenait un médaillon permettant d'échapper au sortilège, objet dérobé depuis par une sorcière. Cette dernière leur demande un service capital en échange de leur liberté : mettre fin à une malédiction séculaire.

Fiche technique

TYPE • Bac à sable/Levée de malédiction
PJ • 4 à 5 PJ de niveau 5
ACTION ★★★
AMBIANCE ★★★
INTERACTION ★★☆
INVESTIGATION ★☆☆



PAPY DONJON

Ah ! Je vois qu'on fait encore appel à ce bon vieux Papy Donjon ! On veut les conseils de l'ancien gâteux ? Bien ! Lisez attentivement tous les détails concernant cette première rencontre. Et plutôt deux fois qu'une ! Elle implique de nombreux protagonistes et quelques rebondissements. Tout est calculé au poil de loutre pour que cela fonctionne, mais encore faut-il n'oublier aucun paramètre (les sables mouvants par exemple). Va falloir bosser un peu, sacre diantre de bleusaille !

Un peu de contexte

Le dragon Lytochronox, au souffle pétrifiant, est au moment de l'aventure, le tyran du royaume de Cobis. Le roi Lucius IV a été pétrifié en l'affrontant et tout le monde le croit mort ; chaque jour de nouvelles terres passent sous l'autorité du ver maléfique. Toutefois, Urbius le magicien de Paleseaux a pris connaissance d'une légende capable d'insuffler un peu d'espoir sur cette contrée paralysée par la peur. Dans un passé lointain, des héros ont vaincu le dragon et l'ont envoyé sous terre. Contraints à partir et conscients de n'avoir pas éliminé le monstre définitivement, ils ont laissé un moyen de les rappeler pour finir le travail, si le dragon venait à surgir à nouveau. Ainsi, il serait possible de les invoquer dans un cercle de pierres à leur effigie. Le magicien a persuadé le bourgmestre de Paleseaux de monter une expédition pour exécuter le rituel. Interdit de séjour dans le marais pour une raison qui prendra sens plus tard, Urbius a envoyé son apprenti pour mener à bien l'invocation à sa place. Mais Clovik éternue au mauvais moment et ce ne sont pas les héros du passé qui apparaissent, mais les personnages de vos joueurs. C'est parti !

Introduction - baston

In media res ou direct dans le bain !

Demandez aux joueurs qu'ils imaginent ce que leur personnage est en train de faire en plein milieu d'un après-midi.

Lisez ou paraphrasez le paragraphe suivant, en adaptant un peu selon votre groupe de jeu :

Alors que vous êtes en train de vous adonner à vos activités habituelles (insérer éventuellement de quoi il s'agit) vous entendez soudain un éternuement bruyant. Gras, chargé, sonore. Vous tournez la tête de part et d'autre afin d'en percevoir la provenance, sans succès.

En revanche, vous saisissez un chuchotement lointain, sans en comprendre le sens ni en déterminer la direction. Mais à peine avez-vous le temps de vous interroger sur l'étrange phénomène qu'un second éternuement retentit, encore plus fort que le précédent.

À présent, clairement sur vos gardes, prêt à faire face au danger, vous sentez que vos narines commencent à vous piquer. Vous éternuez à votre tour violemment ! Les paroles se font plus insistantes, vous distinguez trois mots « Clatu Verata Nictu » (prononcer les u par le son 'ou'), mais vous réalisez que vous êtes le seul à l'entendre et que ces mots résonnent en réalité dans votre tête.

Vous êtes pris d'une crise violente d'éternuements et de vertiges. Devant vos yeux, la réalité se tord et ondule pendant qu'un son aigu déchire vos oreilles. La terrible mélopée continue « Clatu Verata Nictu, Clatu Verata Nictu ! » et les gens autour de vous vous regardent bizarrement puis sombrent carrément dans la panique la plus pure.

Laissez le temps à vos joueurs de réagir, demandez-leur s'ils veulent se saisir d'une arme ou de leur armure, il serait dommage de les projeter dans une autre époque sans leur objet préféré s'ils ne le portent pas sur eux, puis poursuivez :

Les paroles étranges résonnent à présent avec une telle violence à vos oreilles que vous avez l'impression que votre crâne va exploser. Votre corps semble devenir intangible et vous voyez vos membres onduler comme s'il s'agissait de votre reflet dans une mare dont un caillou aurait brouillé la surface. Dans un éternuement encore plus fantastique que les autres, vous disparaissez du monde dans un éclair de lumière aveuglante.
L'instant suivant, vous êtes en apesanteur. Votre corps flotte, vos pensées s'échappent… Encore partiellement aveuglé par l'éclair lumineux, vous découvrez une scène totalement chaotique en-dessous de vous. Vous flottez au-dessus d'une bataille féroce. La seule chose qui vous semble familière est le violent éternuement dont vient d'être pris un jeune homme en manteau de mage bleu. Cela semble mettre un terme immédiat à votre état de grâce et vous chutez pitoyablement au sol d'une hauteur de 4 ou 5 mètres.

I - Sauver Clovik

Les PJ tombent au sol alors que les miliciens qui protègent Clovik pendant le rituel destiné à invoquer les héros sont presque décimés. Il faut un tour à chaque PJ pour se relever et, pendant ce laps de temps, les derniers soldats de Paleseaux résistent avec l'énergie du désespoir. Un des écorchés (voir plus bas) s'en prend quand même au jeune mage.

Lorsque les PJ interviennent il reste 6 écorchés, 2 esclavagistes trolls en retrait et leur chef Oraxos (voir les descriptions plus loin). Seul Clovik et 2 gardes sont encore debout chez les rebelles. À chaque round suivant un des gardes restant va succomber à ses blessures (au départ il y avait 10 gardes et 10 écorchés).

La chute : chaque personnage tombe au pied d'une des statues, à l'intérieur du cercle qu'elles constituent. En chutant, chaque PJ subit 1d6 dégâts à moins de réussir un test de Dextérité (Acrobatie) DD 10 auquel cas il n'en subit que la moitié. Si un joueur obtient au moins 20 au test de Dextérité, son personnage retombe sur ses pieds et ne subit pas de dégâts. Si un joueur obtient un 1 naturel au test, il s'est foulé une cheville et sa vitesse sera divisée par 2 pour le reste du combat.

Description de l'îlot : il s'agit d'une petite colline de pierre et de terre d'environ 50 mètres de diamètre. En pente douce, elle culmine à deux mètres au-dessus de la surface des eaux du marais. Un cercle de X statues est dressé à sa périphérie. X est égal au nombre de PJ, même si le plan ci-dessous indique la présence de 4 statues. Elles sont très abîmées et on n'en distingue pas les détails. Au centre se trouve un autel de pierre, très ancien lui aussi. La distance entre une statue et l'autel est d'environ 20 mètres.

Au-delà de l'îlot c'est le marais, et dans cette zone, le déplacement est divisé par deux, soit 10 mètres.

Les colonnes, hautes de 4 mètres, sont des statues à l'effigie des héros (les PJ), mais elles ont subi les ravages du temps et sont méconnaissables. Il semble de plus qu'une très grosse créature y ait laissé des traces profondes de griffes, l'une des statues (statue 4) est même tombée au sol et brisée en deux. Bref, il est très difficile de savoir à quoi ressemblaient les statues au départ, mais leur nombre correspond aux PJ invoqués.

Important

Notez que nous sommes au début de l'été au royaume de Cobis, c'est un détail qui a son importance par la suite.





Et si tout dérapait ?

Dans ce premier scénario peu de choses peuvent déraper. Prisonniers de la bulle temporelle, les personnages devront réussir leur mission ou périr, ce qui met fin à la campagne de façon définitive (voire scénario 2 pour plus de précisions).

Clovik

Humanoïde de taille M, alignement loyal bon
Classe d'armure 12 (16 avec armure de mage)
Points de vie 19 (3d8+3)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
11 (+0)	14 (+2)	12 (+1)	15 (+2)	09 (-1)	12 (+1)

Compétences Arcanes +4, Persuasion +3
Sens Perception passive 09
Langues commun
Dangerosité 1/2 (100 PX)

Capacités

Régénération. Clovik récupère 1 point de vie par heure sauf si les dégâts sont causés par une arme en argent ou le feu.
Incantation. Clovik est un lanceur de sorts de niveau 3. Sa caractéristique d'incantation est l'Intelligence (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 12, +4 pour toucher avec les attaques de sort). Voici les sorts de magicien préparés par Clovik :
Tours de magie (à volonté) : *lumière, trait de feu, message*
1er niveau (3 emplacements) : *armure de mage, projectile magique, repli expéditif*

Actions

Dague. *Attaque d'arme au corps à corps ou à distance :* +4 pour toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une créature. *Touché :* 4 (1d4+2) dégâts perforants.

Trésor

SCEAU D'URBIUS

Objet merveilleux (anneau), légendaire, requiert harmonisation
Cet anneau d'acier possède un écu miniature monté en chevalière, il octroie à son porteur la résistance contre les dégâts de foudre et d'acide. C'est un cadeau d'Urbius.

L'Histoire de Clovik

Clovik est un personnage plus essentiel à la trame de la campagne que ce premier scénario ne le laisse entendre. Il est primordial qu'il survive. Faites donc attention à le tenir à bonne distance des situations trop létales. Il possède peu de PV mais si vous le jouez d'un caractère craintif comme cela est indiqué, il ne devrait pas y avoir de problème.

Car oui, Clovik était… un loup-garou !

De son vrai nom Armand de Lycanis, il est le fils cadet du Baron Léon de Lycanis, la famille noble qui règne sur la ville du même nom à l'extrémité Est du lac Diamant. Cette famille est affectée depuis des générations par la lycanthropie qui infecte la forêt de Lycante, toute proche, et lui a donné son nom.

Le secret est bien gardé et les membres du clan de Lycanis se repaissent des bûcherons et des trappeurs en forêt les nuits de pleine lune. La région a fort mauvaise réputation. Mais Clovik n'a pu se résoudre à cette vie de duplicité et de carnages nocturnes. A douze ans, il a fugué et fuit sa noble famille pour trouver refuge chez Urbius dans l'espoir que celui-ci le guérisse…

Après bien des recherches, le magicien n'a pas réussi à guérir Clovik, seulement à scinder son âme en deux : la partie bestiale, cruelle qui lui permet de se transformer en garou lui a été retirée est se trouve enfermée dans un cristal de pouvoir. Clovik a enterré ce cristal au cimetière dans une tombe érigée à son ancien prénom.

Le résultat de ce procédé étrange se traduit chez le jeune homme par plusieurs effets : Clovik guérit plus vite que la normale (voir pouvoir spécial), il est peureux et ne supporte pas le noir.

Son histoire et sa nature véritable sont des secrets farouchement gardés par Clovik. Il n'y fera jamais allusion. Si par exemple quelqu'un lui demande d'où lui vient cette faculté semble-t-il extraordinaire de récupérer de ses blessures, il prétextera son don inné pour la magie : « c'est pour cela que mon maître m'a remarqué parmi les autres enfants » mentira-t-il.

Dans l'Aventure 2, les personnages auront besoin du sang d'un loup-garou. Clovik sera donc un élément primordial. Vous savez à présent pourquoi Rebecca, la sorcière qui voit dans l'avenir, a interdit à Urbius de revenir dans le marais du Dragon après avoir pris sa semence… Le magicien s'est mépris, croyant qu'il était devenu indésirable. En fait, Rebecca s'assurait ainsi que Clovik soit chargé de réaliser l'appel des héros, échappant de fait à la pétrification de Lytochronox, permettant ainsi au scénario suivant que les PJ puissent utiliser son sang.

Description

Clovik est un jeune homme de 17 ans, mais il fait plutôt moins que son âge. Ses cheveux sont d'un brun tirant sur le roux, ses yeux sont bleus et son visage porte de nombreuses tâches de rousseur.

Il mesure 1,85 mètre et semble avoir grandi trop vite, il se déplace de façon gauche et cache en permanence son embarras sous un très long manteau bleu à capuche.

Pourtant, dans le feu de l'action, il se révèle étonnamment rapide et même particulièrement agile à éviter les coups ! Un œil averti jugera que l'adolescent empoté dis-

pose de ressources insoupçonnées et qu'il faut se méfier des apparences…

Interpréter Clovik

Il est d'une nature timide et inquiète, souvent pessimiste. En l'état actuel des choses, il est même très craintif et cela s'explique par la partie de son âme qui lui a été retirée.

Clovik est d'une nature bonne et loyale, il n'aime pas faire du mal aux gens et c'est pour cela qu'il est venu trouver Urbius. Il ne supportait pas son affliction. Il voue une éternelle reconnaissance à son « maître Urbius » qu'il sert maintenant depuis 5 ans.

Spoiler !

Pour en savoir plus sur Clovik et son poids dans les futurs scénarios de la campagne Invincible, dirigez-vous immédiatement vers la page 80.

Clovik, plus tard ?

Selon le style de jeu que vous aimez, il est possible de lancer vos PJ dans l'aventure avec moins d'information. Il suffit de soustraire Clovik de la scène d'introduction. Les PJ ne le rencontreront que plus tard. Arrangez-vous aussi pour que les soldats de Paleseaux ne disent rien (morts au combat). Les PJ sont donc seuls quand ils commencent à explorer. Cela peut avoir l'avantage du mystère et de laisser vos joueurs devenir maître de leur destin immédiatement.

Clovik peut avoir été téléporté quelque part dans le marais au moment de l'éternuement. Les PJ l'ont vu puis il a disparu. Il attend quelque part, apeuré et prostré quand les PJ le retrouvent. À vous de jouer cette rencontre quand bon vous semble.

Il pourrait aussi avoir été retrouvé par Oraxos et emprisonné tous deux par les racines (voir plus loin).

Il pourrait être mort dans le combat et ressuscité par Rebecca. Les PJ le rencontrent en même temps que la druide (voir plus loin).



Déroulement du combat

Dès que les PJ interviennent, Oraxos envoie au combat les esclavagistes qui s'étaient jusque-là tenus à l'écart tandis que lui-même s'éloigne à distance raisonnable. Il possède un Anneau des Eaux (voir sa description technique) et un PJ assez peu avisé pour le suivre se retrouvera prisonnier des sables mouvants (voir plus loin)…

Lytochronox lui a également remis un moyen de se débarrasser des héros si les choses tournent mal. Il s'agit d'un bien précieux et il n'est censé s'en servir qu'en dernier recours. Mais Oraxos est un lâche qui a très peur des héros invoqués par Clovik. Il s'en sert dès qu'il est manifeste que les esclavagistes perdent la partie, puis il prend la fuite. À ce moment-là, lisez ou paraphrasez le paragraphe suivant :

Celui qui semble être le chef des créatures observe la scène de loin depuis un moment, lançant quelques encouragements sans prendre part à la bataille. Toutefois, dès que ses sbires sont sur le point de se faire massacrer, il se saisit d'une sorte de potion de bonne taille et l'ouvre en psalmodiant des paroles magiques. Il en sort un ectoplasme bleuté qui se matérialise en un globe suivi d'un long filament qui s'envole et se dirige vers le cercle de pierres.

Un test de Sagesse (Perception) DD15 permet de comprendre qu'il s'agit d'un œil énorme suivi du nerf optique. Au vu de la pupille verticale, il doit avoir appartenu à quelque énorme monstruosité. Il s'agit en fait de l'œil de Lytochronox.

Si un personnage veut tirer dessus, il a un round pour le faire (CA 20), mais un champ de force invisible repousse l'attaque.

Lisez ou paraphrasez le paragraphe suivant :

La chose se stabilise environ 30 mètres au-dessus de l'autel, au centre de la colline. Puis le globe explose en une sphère d'énergie scintillante qui s'agrandit à une vitesse folle, avale tous les alentours et disparaît au loin dans toutes les directions à la fois.
La chose, qui a encore grossi et qui ressemble à un énorme œil, est à présent immobile et translucide dans le ciel au-dessus de vos têtes. L'étrange homme-reptile part d'un rire de dément :
« Vous allez mourir ici, prisonniers jusqu'à la fin des temps et tout au long de votre agonie, sachez que mon maître vous tient à l'œil ! La vengeance de Lytochronox le Puissant vient de se refermer sur vous… »

Dès qu'il a terminé, Oraxos prend la fuite, un test de Sagesse (Perception) DD15 réussi permet de remarquer qu'un corbeau décolle d'une des statues où il était perché et le suit de loin. Il s'agit du corbeau de Rebecca, la sorcière, qui espionne toute la scène depuis le début…

Règle pour les sables mouvants : un personnage qui entre dans une zone de sables mouvants est brusquement stoppé. Il doit réussir un test de Sagesse (Perception) DD 20 (DD 10 s'il a annoncé être explicitement sur ses gardes à ce propos, à votre appréciation) pour se rendre compte de son erreur assez tôt et ne pas s'enliser. En cas de réussite, il perd simplement 1 round puis doit rebrousser chemin.

En cas d'échec, il commence à s'enfoncer et ne peut sortir sans aide. Quelqu'un doit lui lancer une corde ou une grande branche depuis le bord. Au moins un des sauveteurs doit réussir un test de Force (Athlétisme) DD 10 au premier round, la difficulté augmentant de 2 points chaque round jusqu'à atteindre 20. Lorsque le DD est à 20, le personnage est submergé et subit 1d6 dégâts contondants à chaque round à la fin de son tour.

S'adapter au groupe des PJ : les forces en présence sont calculées pour un groupe de 4 personnages. Si les héros sont 3 seulement, un esclavagiste est déjà mort, s'ils sont 5, ajoutez 2 écorchés de plus.

Imposture

Dès que le dernier des esclavagistes est tombé, Clovik, s'il est encore en état (il s'est terré au pied de l'autel de pierre) se jette aux pieds des personnages et leur tient des propos assez incohérents.

Lisez ou paraphrasez le paragraphe suivant :

Bien que mal en point, malgré la terrible bataille et les morts qui jonchent la scène, le jeune magicien en bleu, est au bord des larmes de joie. Il balbutie : « J'ai réussi, j'ai réussi j'ai cru que j'avais tout raté à cause de ce satané éternuement, c'est la faute à la poussière, vous comprenez, la poussière me fait éternuer, vous comprenez ? » Il se prosterne à vos pieds. « Vous êtes bien les héros qui ont défait Lytochronox, le terrible dragon et l'ont emprisonné sous terre ? »
Mais avant que vous ne répondiez, il montre le terrible œil transparent qui domine la scène et prend un air de conspirateur, posant un doigt sur ses lèvres : « Mais, chuuuut, le terrible dragon nous observe sans doute, éloignons-nous d'abord… »

Clovik espère que les PJ sont les héros qui, selon la légende, ont déjà affronté le dragon dans le passé et l'ont emprisonné sous terre pendant six siècles.

Si les PJ lui annoncent qu'ils ne savent pas de quoi il parle, il s'effondre et déclare : « *Alors, nous sommes tous perdus !* » Et il reste sans voix.

Si on l'interroge gentiment (test de Charisme (Persuasion) DD 5), il peut expliquer qu'ils ont été invoqués au milieu d'une sorte de sanctuaire dédiés à des héros. Il devait ramener de puissants héros du passé qui avaient défait le dragon Lytochronox. Hélas, à cause de son éternuement, le rituel a raté et « *sans vouloir vous manquer de respect* », ce ne sont pas les puissants héros de la prophétie qui ont été invoqués et « *nous sommes tous perdus !* »

Après réflexion, il pense que le mieux est de les amener à son maître, le magicien Urbius au bourg de Paleseaux. Mais peut-être avant faut-il enterrer les cadavres des miliciens ? Ils sont au nombre de dix, plus un chasseur qui servait de guide...

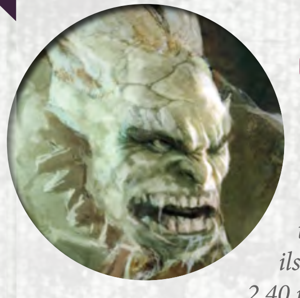
Et si les PJ poursuivent Oraxos ?

Il est important qu'Oraxos prenne la fuite. Si, malgré les sables mouvants, un personnage réussit à le rattraper, faîtes intervenir un joker pour couvrir sa fuite, une gargouille (ou deux si nécessaire, voir *Créatures et oppositions*) attaque(nt) en piqué pour occuper le trouble-fête. En dernier recours ajoutez une *potion d'invisibilité* à son équipement. Et une *potion de soins* s'il a été blessé par des attaques à distance.



L'œil de Lytochronox

Les héros du passé ont déjà défait une fois Lytochronox et une prophétie a annoncé au dragon que ses anciens ennemis reviendraient pour le détruire. Aussi a-t-il choisi de les emprisonner plutôt que de les affronter. C'est également pour lui l'occasion de se venger d'un emprisonnement sous terre pendant six siècles. Il ne résiste pas au plaisir de rendre aux héros la monnaie de leur pièce. Il a travaillé longtemps sur un sort assez puissant, sacrifiant dans l'opération l'un des ses yeux comme composant essentiel.



Esclavagiste Troll de Pierre × 2

Les esclavagistes sont d'étranges trolls. Plus petits que leurs cousins, ils mesurent tout de même 2,40 mètres de haut, sont pourvus de plaques d'os ou de pierre, il est délicat de le déterminer avec précision, qui ont poussé un peu partout. Ces créatures sont le fruit des expériences étranges de Lytochronox sur des trolls pour obtenir des sergents efficaces.
Ils se battent avec un énorme cimeterre et frappent parfois leur victime d'un long Fouet d'Os barbelé qu'ils utilisent pour guider et faire obéir les écorchés.

Géant de taille G, Chaotique Mauvais
Classe d'armure 15 (armure naturelle)
Points de vie 45 (6d10+12)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
17 (+3)	8 (-1)	15 (+2)	5 (-3)	7 (-2)	7 (-2)

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 8
Langues commun, géant
Dangerosité 2 (450 PX)

Capacités

Régénération. Le troll de pierre récupère 5 points de vie au début de son tour. S'il subit des dégâts d'acide ou de feu, ce trait ne fonctionne pas au début du prochain tour du troll de pierre. Le troll de pierre meurt uniquement s'il commence son tour avec 0 point de vie et ne se régénère pas ou si on utilise une action pour séparer sa tête de son corps.

Actions

Attaques multiples. Le troll effectue deux attaque : une avec son cimeterre et une avec son fouet d'os.
Cimeterre. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 10 (2d6+3) dégâts tranchants.
Fouet d'os. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché :* 2 (1d4) dégâts perforants et jet de sauvegarde de Constitution DD 10 ou *étourdi* jusqu'au prochain tour du troll. Ces armes terrifiantes tirent leur pouvoir de la magie de Lytochronox et utilisent l'énergie produite par l'accélération du métabolisme du porteur. Les Fouets d'Os ne sont donc efficaces qu'entre les mains des trolls de pierre ou de certains autres PNJ dont le métabolisme a été modifié par Lytochronox. Entre les mains d'un personnage, ils font simplement 1d4 + modificateur de Dextérité dégâts perforants.

Tactique

Les esclavagistes tiennent généralement en laisse de 3 à 4 écorchés au moyen de chaînes passées dans des anneaux à leurs chevilles et ils les guident avec force coups de fouet. En combat, ils lâchent les écorchés sur leurs ennemis et n'interviennent que si au moins la moitié de leurs créatures ont été terrassées. Lorsqu'il leur reste 5 PV ou moins, ils tentent de fuir.

Écorchés × 6

Les écorchés sont des cadavres animés par la magie du dragon. Ils sont transformés en mort-vivants affamés de violence et forment les troupes de base de Lytochronox (les personnages pourront peut-être assister à la création de ceux-ci dans le scénario suivant). Leur yeux luisent d'une aura violacée malsaine, leur peau est décomposée et ils ont été équipés de longues griffes d'acier.

Mort-vivant de taille M, Neutre Mauvais
Classe d'armure 12
Points de vie 13/22 (3d8+9)
Vitesse 12 m, escalade 4,5 mètres

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
14 (+2)	15 (+2)	16 (+3)	3 (-4)	6 (-2)	5 (-3)

Jets de sauvegarde Sag +0
Résistance aux dégâts psychiques
Immunité contre les dégâts de poison
Immunité contre l'état empoisonné, charmé et terrorisé
Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 8
Langues comprend le commun mais ne peut pas parler
Dangerosité 1/2 (100 PX)

Capacités

Robustesse de la non-vie. Si des dégâts réduisent à 0 les points de vie de l'écorché, celui-ci doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 5 + les dégâts subis, à moins que ces dégâts de soient de type radiants ou infligés par un coup critique. En cas de réussite, l'écorché tombe à 1 point de vie à la place.

Actions

Griffes. *Attaque d'arme au corps à corps :* +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 7 (2d4+2) dégâts perforants.

Spécial

Blessés : les écorchés rencontrés lors de cette scène ont seulement 13 points vie afin de représenter les dégâts que les gardes ont infligés.

Tactique

L'écorché combat jusqu'à la destruction.

Oraxos

Humanoïde (draconien) de taille M, loyal mauvais
Classe d'armure 15 (armure de mage)
Points de vie 53 (7d8+21)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
11 (+0)	14 (+2)	16 (+3)	10 (+0)	13 (+1)	14 (+2)

Compétences Religion +2, Persuasion +4, Tromperie +4
Sens Perception passive 11
Langues commun le plus souvent
Dangerosité 2 (450 PX)

Capacités

Sang du dragon. Oraxos obtient un Avantage lors des jets de sauvegarde effectués pour ne pas être charmé ou terrorisé. De plus il obtient la résistance aux dégâts de feu.
Marche sur l'eau. Grâce à son anneau de marche sur l'eau, Oraxos peut marcher sur l'eau et sur les sables mouvants sans être affecté.
Incantation. Oraxos est un lanceur de sorts de niveau 4. Sa caractéristique d'incantation est le Charisme (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 12, +4 pour toucher avec les attaques de sort). Voici les sorts d'ensorceleur préparés par Oraxos :
Tours de magie (à volonté) : *trait de feu, viser juste, porte-bonheur*
1er niveau (4-1=3 emplacements) : *armure de mage* (déjà lancé), *projectile magique, repli expéditif*
2e niveau (3 emplacements) : *pas brumeux, invisibilité*

Actions

Attaques multiples. Grâce à son médaillon (voir trésor) Oraxos peut lancer un tour de magie en utilisant une action bonus en plus de faire une attaque de corps à corps ou à distance.
Dague. *Attaque d'arme au corps à corps ou à distance :* +4 pour toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une créature. *Touché :* 4 (1d4+2) dégâts perforants.

Trésor

Anneau de marche sur l'eau, amulette d'Oraxos

Tactique

Oraxos est un lâche, il fuit dès que ses pv passent sous 20 et il est prêt à toutes les trahisons et les promesses pour sauver sa peau. Cependant, jamais il n'entreprendra quoi que ce soit directement contre Lytochronox. Rien ni personne ne lui fera plus peur que le dragon.
Oraxos est un magicien draconien, un homme-dragon, il affiche une belle prestance. Il est très imbu de lui-même et parle comme un aristocrate orgueilleux, convaincu de la supériorité de sa lignée sur les simples humains. Mais c'est avant tout un couard.



Où et quand ?

Si les PJ commencent à cuisiner Clovik pour savoir où ils sont et s'ils ont des doutes sur la date, relisez bien les pages 6 à 9 de la présentation. Il faut garder à l'esprit que la communication et les voyages à cette époque sont très limités et que Cobis est un royaume à l'écart, même à l'époque d'*Anathazerïn*. Le flou géographique et sur la datation peut s'expliquer par l'enclavement du royaume et son calendrier local, sans avoir recours au voyage dans le temps.

L'œil provoque une zone fermée de déphasage temporel dans laquelle le temps s'écoule cent fois plus vite que la normale. Cette démultiplication du temps a un gros avantage du point de vue scénaristique : les personnages peuvent traîner aussi longtemps qu'ils le veulent dans ce marais, cela n'affecte pas les événements à l'extérieur, puisque le temps s'y écoule cent fois plus lentement.

Un problème de taille : à l'origine, Lytochronox avait prévu pour son sortilège une zone de 100 mètres de diamètre, afin de garder ses prisonniers « à l'œil » et de jouir de leur vieillissement pendant une ou plusieurs années (si le groupe compte des elfes), qui correspondent à l'intérieur de la zone du sort à une ou plusieurs centaines d'années ! Jusqu'à ce que la mort s'empare inévitablement d'eux. À l'issue de cette cruelle machination, le ver aurait pu récupérer son œil. Après tout qu'est-ce qu'un an ou deux ans pour un dragon qui défie les lois du temps ?

Ce que le dragon n'avait pas prévu, c'est que l'œil a été utilisé au-dessus de l'autel d'invocation des héros du passé. Et il s'agit là d'un puissant amplificateur de sorts temporels (voir dans le scénario 5). Par conséquent la zone d'effet a *un peu* dépassé les prévisions, étant multipliée par 100, soit 10 kilomètres de diamètre.

Prison : à la périphérie de la zone d'effets se trouve un rideau légèrement scintillant et incurvé. Ce rideau est totalement infranchissable pour les êtres vivants, semblable à un mur de force. En revanche, un projectile inerte peut être lancé au travers. Un caillou, par exemple, franchira le rideau mais semblera brusquement s'arrêter une fois passé le rideau translucide. En l'observant longuement on verra qu'il continue sa trajectoire de l'autre côté mais très au ralenti. S'il faut 2 secondes au caillou pour tomber au sol de l'autre côté, du point de vue des personnages, cela en prendra 200 soit environ 3 minutes !

S'échapper : Oraxos porte sur lui un médaillon dont le pendentif est une écaille de pierre de Lytochronox qui vibre étrangement et émet une lueur bleutée. Outre sa capacité magique (voir Oraxos), cet objet annule le rideau magique pour celui qui le porte et lui permet de sortir de la zone temporelle. Mais le draconien, surpris par la taille de la zone, s'est perdu dans le marais et a fait une mauvaise rencontre pas tout à fait fortuite... Il est tombé sur Rebecca, la sorcière acariâtre, qui l'a capturé. C'est une chance pour les PJ, car le médaillon est encore à leur portée, bien qu'entre les mains de Rebecca. Mais, à vrai dire, ce n'est pas du tout un hasard…

II - Le Marais du Dragon

Les personnages ne savent pas encore qu'ils sont prisonniers d'une zone de 10 kilomètres de rayon où le temps est ralenti. Clovik non plus. Pour commencer, les PJ doivent choisir dans quelle direction ils vont partir à l'aventure lorsqu'ils quittent l'îlot. S'ils demandent son avis à Clovik, celui-ci reste un moment penaud puis avoue qu'il n'en a aucune idée, que c'est un chasseur de Paleseaux qui les a guidés et que le pauvre homme est désormais mort. Il en profite pour placer son expression favorite : « *Nous*



Le médaillon d'Oraxos

Le médaillon d'Oraxos est un disque de pierre d'une nature inconnue incrusté d'or, il est décoré de trois dragons stylisés gravés de façon symétrique à la façon d'un triskel. Il vibre en permanence presque imperceptiblement et émet une lumière bleutée. Il s'agit en fait d'un morceau de la cuirasse de pierre que Lytochronox avait revêtu lorsqu'il émergea de son long emprisonnement sous terre. Il a, depuis, entrepris de se débarrasser de cette protection rudimentaire à la façon d'une mue inutile pour la remplacer par une armure beaucoup plus prestigieuse. Mais ceci est une autre histoire…

Objet merveilleux (collier), rare, harmonisation exigée

L'amulette permet de lancer un tour de magie en action bonus à chaque round. Pour autant il n'est pas possible de lancer un autre sort dans le même round.

sommes perdus ! » La seule indication qu'il peut donner c'est que Paleseaux se situe sur la rive d'un lac. Trouver le lac et suivre sa rive doit donc mener au bourg.

Rien de remarquable n'indique la direction à prendre. Le marais est noyé en permanence dans une légère brume et la visibilité est limitée à une centaine de mètres. Les personnages vont donc devoir choisir une direction au hasard. Sur le plan, la direction indiquée par la flèche au niveau de l'îlot correspond à celle prise par Oraxos. Ne possédant aucun autre indice, il serait logique que le groupe suive le draconien…

Soleil : si les joueurs affirment vouloir se diriger au soleil expliquez-leur qu'il est à peu près au zénith. Ils ne le savent pas encore mais, de leur point de vue, le soleil avance 100 fois moins vite que la normale. Il commencera à décliner vers l'ouest seulement dans environ 400 heures (soit 17 jours environ !!!). C'est d'ailleurs ce détail qui devrait en premier leur mettre la puce à l'oreille.

Faites faire un test de d'Intelligence (Investigation) à tous les PJ, le résultat le plus élevé se fait la remarque suivante : « Bizarre, le soleil est toujours au zénith, on ne devrait pas être le soir, là ? »

Clovik : pendant tous leurs déplacements, Clovik alterne entre son fameux « *Nous sommes tous perdus !* » et « *Nous sommes perdus !* »

De plus, il explique à qui veut bien l'entendre que le marais est dangereux : une sorcière vicieuse l'habite et nombreux sont ceux qui n'en sont jamais revenus…

Si on l'interroge à propos de cette dernière, l'apprenti magicien explique que son maître, lorsqu'il a pris connaissance de la prophétie et du cercle des statues de pierre, est parti explorer le marais en quête d'informations nécessaires au rituel. C'était il y a environ trois mois de cela.

Lorsqu'il est revenu après plusieurs jours, il semblait particulièrement sombre. Il aurait négocié des renseignements avec la sorcière du marais et le prix à payer semblait très élevé même si le maître n'a pas révélé exactement de quoi il en retournait à Clovik.



Lisez ou paraphrasez le paragraphe suivant à vos joueurs :

> *« Quelqu'un capable de mettre le maître dans cet état est très certainement malfaisant. Même quand il parlait de Lytochronox, mon maître ne semblait pas aussi affecté ! Mais bon sang, maintenant que j'y pense, c'est à la suite de ces événements qu'il a pris la décision étonnante de m'envoyer à sa place dans le marais pour l'invocation… Et voilà le résultat ! Nous sommes tous perdus ! »*

Clovik déconseille aussi très fortement à quiconque de se déplacer seul dans le marais ! Et il a bien raison, voir les rencontres ci-dessous…

Se déplacer dans le Marais

La zone en gris sur la carte est constituée de marais : on y trouve une succession de ruisseaux, de mares, des étendues d'herbes hautes inondées, des sables mouvants, des bourbiers, des mangroves (forêts inondées) et quelques rares zones de terre un peu plus ferme ou de rochers proéminents.

Dans ces conditions, un personnage ordinaire se déplace de seulement 1 kilomètre par heure et il y a 1 chance sur 1d6 de tomber sur un des pièges du marais par demi-journée de marche. En cas de 1 sur le d6, lancez alors 1d12 sur la table ci-dessous. Il est possible de doubler la vitesse ordinaire, mais cela devient dangereux et épuisant. Les chances de rencontrer un danger passent à 2 sur 1d6 et il faut réussir un test de Constitution (Survie) difficulté 10 ou subir 1d4 dégâts (épuisement, chute, insectes…).

1-3 Sables mouvants

Voir les règles, plus haut.

4-5 Serpent venimeux

Le personnage se fait mordre par un serpent d'eau effrayé, une attaque de corps à corps à +4 qui inflige 1 point de dégât perforant. Le venin oblige le personnage à réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 12. En cas d'échec, le PJ perd conscience pendant 1 heure et subit 2d6 dégâts de poison. Le serpent s'enfuit aussitôt.

6-7 Tertre errant

Voir *Créatures et opposition*.

Tactique : le tertre errant s'enfuit s'il lui reste moins de 30 points de vie.

8-9 Attaque d'un Crocodile

Tactique : s'il est réduit à moins de 5 points de vie, le crocodile lâche sa proie et s'enfuit.

10-11 Buisson et baies

Deux sortes de buissons produisant des baies rouges poussent dans le marais. Lancez 1d6 :

1-3 baies toxiques : perte de 1d6 points de dégâts de poison en cas d'ingestion.

4-6 baies aux propriétés de guérison : soigne 1d6 pv en 5 minutes, une seule fois par jour. Les baies perdent leurs propriétés si elles sont stockées plus d'une heure.

Les feuilles des buissons sont légèrement différentes, mais il faut un test d'Intelligence (Nature) DD 15 pour le remarquer.

12 Cadavre

Il s'agit du corps d'un aventurier inconnu qui s'est perdu et qui est mort dans le marais. Son corps gonflé flotte entre deux eaux, là où il s'est noyé. Il porte encore sur lui une bourse contenant 15 Po et une fiole de verre et d'argent contenant une potion de soins supérieurs (4d4+4). Le flacon porte une antique rune de guérison (test d'Intelligence (Arcanes) DD 15 pour la reconnaître).

Si vous tirez à nouveau cette rencontre, ignorez-la, on ne peut rencontrer qu'une seule fois le cadavre.

Survivre dans le Marais

Les personnages vont sans doute parcourir le marais pendant plusieurs *jours*, il va donc leur falloir boire, manger et dormir.

Boire : un test de Sagesse (Survie) DD 10 permet de le déterminer que l'eau du marais est fétide et rend malade.

Quelqu'un qui en boit, doit faire un jet de sauvegarde de Constitution DD 13 ou subir l'état empoisonné pour 24 heures.

Il existe quatre sources d'eau potable dans le marais. Deux d'entre elles sont le territoire de créatures dangereuses (le crocosaure, **zone 1** et les nymphes, **zone 2**). La troisième mare est celle qu'utilise généralement Rebecca, **zone 6**, et le Lac de Diamant est la dernière.

Manger : on peut trouver de rares baies dans le marais, il y a un petit peu de gibier dans le bois (**zone 6**), mais comme il est prisonnier de la bulle temporelle, il ne se renouvelle pas et risque de vite manquer.

De plus, si Rebecca surprend les PJ en train de chasser, elle va se mettre en colère et le leur interdire formellement. Elle est la protectrice de ces bois… Et puis il faut franchir la mangrove. Le plus simple est de pêcher. Lac et mares sont généreux en poissons et le marais grouille de grenouilles. On peut aussi attraper des ragondins.

Chaque personnage doit réussir un test de Sagesse (Survie) DD 12 pour trouver de quoi se nourrir chaque jour, en cas d'échec, il acquiert un niveau d'épuisement.

Dormir : les personnages seraient avisés de trouver la terre ferme à l'Ouest de la zone pour se reposer. Dans le marais, les conditions sont si difficiles (insectes, humidité) qu'il faut réussir un test de Constitution (Survie) DD 10 pour réussir à récupérer un niveau de fatigue durant la nuit (ce qui est habituellement automatique). Dormir dans l'eau et l'humidité n'est pas sain et oblige à un jet de sauvegarde de Constitution comme si on avait bu de l'eau croupie (voir plus haut).

Dormir sur l'îlot de l'invocation n'est pas une bonne idée, ce serait sous l'œil de Lytochronox et cela provoque d'affreux cauchemars qui empêchent de récupérer. Dormir à proximité du Noirbois est également stressant et insupportable.

La forêt au Sud est un choix valide, mais traverser la mangrove pour en sortir est épuisant (500 mètres à l'heure, voir le paragraphe correspondant).

1- Le Crocosaure

Il s'agit d'un crocodile géant préhistorique qui vit dans une mare plus grande et plus profonde que les autres.

Il est particulièrement vieux et n'a plus qu'un œil ! Toujours de mauvais poil, il attaque tout ce qui passe à proximité avec furie.

Crocodile géant

Voir *Créatures et opposition*

Tactique : le crocosaure ne connaît plus la défaite depuis longtemps et il a la mémoire longue. Il combat ces petites créatures jusqu'à la mort.

2- Les Nymphes

Cette mare est habitée par une petite communauté de nymphes dirigée par Nadehla, une séductrice insatiable qui est aussi la mère de Rebecca, la sorcière. Elles sont beaucoup moins timides que les nymphes habituelles et n'hésitent pas à se montrer aux étrangers, pour ensuite mieux les piéger dans les profondeurs de l'eau… S'il y a un homme avec au moins 13 de Charisme dans le groupe, Nadehla va tenter de le séduire. Si votre groupe est composé de PJ féminins, n'hésitez pas à modifier le sexe des nymphes à votre convenance pour les bienfaits de la scène.

Lisez ou paraphrasez le paragraphe suivant :

> *Alors que vous peinez à progresser dans le marais, vous entendez des rires clairs non loin de là. On dirait les rires de jeunes femmes, mêlées à des éclaboussures, comme un joyeux chahut.*



Les conseils de

PAPY DONJON

Ce n'est pas une très bonne idée de visiter le marais sans être en pleine forme. On y fait des rencontres très dangereuses comme ce crocosaure. Si les PJ sont déjà blessés, ce vieux croco que j'ai bien connu quand on était tous les deux jeunes et sots risque bien d'être un ennemi redoutable. En cas de souci, et si vous êtes du genre sympa, vous pouvez faire intervenir Rebecca, incognito sous la forme d'un corbeau, qui se jettera sur l'œil valide du crocosaure pour le crever.

Si les personnages approchent, ils peuvent constater qu'un groupe de 5 jeunes femmes batifolent dans l'eau et s'amusent avec ce qui semble être leur animal de compagnie, un long et particulièrement gros serpent d'eau…

Chaque personnage doit réussir un test de Dextérité (Discrétion) DD 15 ou le groupe entier se fait repérer.

> *Les jeunes femmes vous remarquent soudain, elles plongent dans l'eau et disparaissent…*
> *Toutefois, après quelques instants, une tête, puis une deuxième et puis toutes émergent doucement de la surface et elles vous dévisagent avec de grands yeux, à la fois effrayés et curieux. Seule l'une d'elle, qui se distingue par sa chevelure d'or pâle, semble plus courageuse et se laisse flotter lascivement à la surface.*

Si aucun mâle présent ne présente d'intérêt (au moins 13 de Charisme), elle demande aux personnages de partir immédiatement. Si ce n'est pas fait dans les quelques secondes qui suivent, les nymphes utilisent leur pouvoir d'aveuglement, puis plongent dans l'eau en riant de leur bonne blague.

En revanche, si un des personnages lui plaît, Nadehla entame la conversation sur un ton enjoué et enjôleur.

Nymphe × 5

Fée de taille M, neutre
Classe d'armure 11 (16 avec peau d'écorce)
Points de vie 22 (5d8)
Vitesse 9 m, nage 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	12 (+1)	11 (+0)	14 (+2)	15 (+2)	18 (+4)

Compétences Discrétion +5, Perception +4
Immunité contre l'état charmé
Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 14
Langues elfe, sylvestre
Dangerosité 1 (200 PX)

Capacités

Amphibie. La nymphe peut respirer l'air et l'eau.
Incantation innée. La caractéristique d'incantation de la nymphe est le Charisme (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 14). La nymphe peut lancer les sorts suivants de manière innée sans aucune composante matérielle :
À volonté : *druidisme*
3/jour chacun : *charme-personne, sommeil*
1/jour chacun : *gourdin magique, cécité/surdité, peau d'écorce*
Résistance à la magie. La nymphe obtient un avantage lors des jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.
Communication avec les bêtes et les plantes. La nymphe peut communiquer avec les bêtes aquatiques et les plantes comme s'ils parlaient la même langue.

Actions

Bâton. *Attaque d'arme au corps à corps :* +2 pour toucher (+6 pour toucher avec gourdin magique), allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 2 (1d4) dégâts contondants ou 8 (1d8+4) dégâts contondants avec gourdin magique.
Beauté aveuglante. Tous les humanoïdes qui regardent une nymphe à moins de 24 mètres doivent réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 14 ou êtres aveuglés pendant 1 minute. La nymphe peut activer ou désactiver ce pouvoir à volonté en utilisant une action bonus.
Regard étourdissant. La nymphe peut étourdir une cible à moins de 24 mètres d'un simple regard (action bonus). La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 14 ou être étourdie jusqu'à son prochain tour. Cette aptitude ne fonctionne pas contre une cible aveuglée.

« Je suis Nadehla, la nymphe et je vis ici avec mes amies. Et toi, qui es-tu bel étranger qui vient nous rendre visite ? »

Si le personnage donne son nom, alors c'en est fait de lui ! Si la nymphe l'apprend dans la conversation (par exemple, ses camarades l'appellent par son prénom), le pauvre bellâtre n'a alors aucune chance de résister à son sort de charme. Seul un « 20 naturel » sur un jet de sauvegarde de Sagesse peut lui permettre de résister.

Si elle n'apprend pas son nom, elle va tout de même tenter le coup mais dans ce cas, un jet de sauvegarde de Sagesse DD 15 lui permet de résister…

« Viens me rejoindre mon bel ami, nous allons passez tant de moments tendres ensemble… »

Si le personnage résiste à l'injonction (test réussi), Nadehla tente une manœuvre de séduction plus classique (à vous de la mettre en scène de la façon dont votre groupe aime le roleplay). Si son offre est à nouveau refusée, elle se vexe. Les nymphes déclenchent alors leur pouvoir d'aveuglement avant de plonger dans les profondeurs de l'eau.

Amours aquatiques : si le personnage est sous l'effet du charme, il commence à s'avancer dans l'eau pour rejoindre les nymphes. Il se débattra si on tente de l'arrêter (test d'Attaque opposé) et les nymphes déclencheront leur pouvoir d'aveuglement sur les importuns.

Le gros serpent d'eau vu précédemment fera chuter et empêchera d'agir un adversaire trop résistant (test de Force (Athlétisme) DD18 pour résister). Ce manège durera pendant 5 rounds maximum. Au bout de 5 rounds, les nymphes abandonnent le PJ charmé et se retirent.

Si le personnage charmé a suivi Nadehla sous l'eau, alors lisez ou paraphrasez-lui le paragraphe suivant :

Alors que tu t'enfonces plus profondément sous l'eau suivant la merveilleuse chevelure blonde qui ondule devant toi, tu es envahi par le calme de ce lieu où la lumière filtre à peine entre les nénuphars. Un instant, il te semble que tes poumons vont exploser, puis l'eau glaciale pénètre ton corps et une étrange félicité s'empare de toi. Tu distingues à peine Nadehla qui te frôle et l'obscurité voile tes yeux. Tu sens les caresses de mains froides comme la mort et des baisers brûlants qui aspirent ta vie entre tes lèvres, mais tu n'y prêtes pas attention. Tu es prêt à tout, à tout oublier et même à disparaître pour prolonger cet instant.

Nadehla

La reine des nymphes possède 52 points de vie (7d8+21, Constitution 16/+3) et elle peut lancer deux fois plus de sorts que les autres nymphes. Son bonus de Charisme de +5 passe le DD de ses sorts et pouvoirs à 15 et son bonus d'attaque de sort à +7. ID 3 (700 PX).



Faites mariner un peu votre PJ. Demandez lui-même ce qu'il fait. Laissez-le s'agiter un peu puis reprenez.

Et puis soudain alors que tu dérives doucement vers l'inconscience, une voie féminine semble percer les flots.
« Mère, cela suffit, libère-le !
- Et pourquoi je te prie ? (tu reconnais la vois de Nadehla). J'ai bien le droit de m'amuser un peu non ?
- Mère, on sait où mènent tes jeux, j'ai besoin d'eux, libère-le, ou j'assèche ce foutu marais et je t'oblige à te balader nue dans ce qui sera devenu un désert !
- Petite peste, si je ne m'étais pas amusée avec ton père, tu ne pourrais pas venir me gâcher la journée…
- La journée va être particulièrement longue aujourd'hui, crois-moi, alors n'en rajoute pas, libère-le. Maintenant !
- Dommage, un si joli morceau, enfin… Si c'est pour la bonne cause ! »
Tu te réveilles soudain en toussant et en crachant de l'eau, affalé dans la boue, trempé et à moitié noyé sur la rive de la vaste mare aux nymphes… Tu te sens fourbu comme si tu venais de faire de la lutte avec une horde d'ogres !

Le personnage se trouve à bonne distance de ses camarades, mais en les appelant, il peut facilement les retrouver. Il a perdu la moitié des PV qu'il lui restait et il acquiert 2 niveaux d'épuisement !

Il faut avoir la santé pour fréquenter une nymphe ! En revanche, il gagne définitivement 1 point sur sa valeur de Charisme. Il a été touché par la magie et l'amour d'un être féerique et cela n'a pas de prix…

3- Oraxos prisonnier

Lisez ou paraphrasez le paragraphe suivant :

Vous suivez la lisière d'une mangrove, ici les épaisses racines qui plongent dans l'eau de toutes parts forment une barrière impénétrable. Plus loin, le sol s'élève imperceptiblement et vous voyez avec soulagement le niveau de l'eau baisser, cédant la place à la terre ferme, tandis que la forêt commence à devenir plus praticable. La brume est presque absente, aussi pouvez-vous apercevoir à votre gauche ce qui semble être la lisière d'une forêt très sombre. Même à cette distance (environ 500 mètres), il s'en dégage une aura inquiétante, comme un mur de ténèbres… Tandis qu'un frisson parcourt votre échine, un appel retentit soudain non loin de là : « Au secours, y a quelqu'un ? Ohé ! »

En cherchant un peu, les personnages trouvent d'où proviennent les appels. Un peu en retrait à l'Ouest, dans le bois, le draconien que les personnages ont vu fuir (Oraxos) est prisonnier… d'un arbre ! Il est adossé au tronc à 2 mètres de hauteur, les bras en croix. Ses mains et ses pieds sont emprisonnés dans l'arbre comme si celui-ci avait poussé autour. Un corbeau perché sur son épaule lui picore l'oreille ; à l'arrivée des PJ, l'oiseau s'envole et se pose sur un arbre non loin de là.

Oraxos

La Sorcière Rebecca a tendu une embuscade au serviteur du dragon. Elle lui a également volé son médaillon, puis elle l'a laissé là, en lui annonçant qu'elle reviendrait le voir le lendemain au lever du soleil… Oraxos goûte assez peu la plaisanterie. En effet le prochain lever de soleil dans la bulle temporelle aura lieu dans 100 jours ! Quand il le lui a fait remarquer, la sorcière lui a ri au nez en lui disant qu'après tout c'était de sa faute !

Oraxos supplie les PJ de le délivrer. À eux de voir s'ils acceptent. S'ils le font, Oraxos s'enfuit sans demander son reste, il rôdera dans les marais pendant toute l'aventure, cherchant le meilleur moment pour essayer de reprendre son médaillon à la sorcière, sans succès.

Si les PJ font mine de le laisser là et de partir, il crie qu'ils sont prisonniers ici et que lui seul peut les délivrer. Qu'il détient un secret qu'il leur donnera seulement en échange de sa liberté. S'ils le délivrent, il tient parole : il leur parle du médaillon et leur explique que c'est la sorcière qui le lui a volé. Il propose d'accompagner les PJ pour la trouver et lui prendre le médaillon.

S'ils menacent de façon crédible de le tuer plutôt que de le délivrer, Oraxos révèle son information en échange de sa vie, mais nourrit alors une haine tenace envers les PJ. Si plus tard il est libéré, il les attaquera par surprise



Et si les PJ trouvent Oraxos un peu tard ou le laissent là ? Entre nous, ce poltron vaniteux le mériterait bien ! Au bout de 3 jours, il est en très piteux état et n'a presque plus de force. Au bout de 5 jours, étrangement il se porte un peu mieux. L'écorce recouvre progressivement ses bras et ses jambes, l'arbre le nourrit maintenant de sa propre sève et le délivrer obligera à taillader son dos qui s'est solidarisé au tronc. Cela demandera d'infliger 20 points de dégâts supplémentaires à l'arbre et en infligera autant à Oraxos. Après 7 jours, il n'est plus possible de le délivrer sans le tuer, son corps est quasiment recouvert par l'écorce. Son visage est recouvert au bout de dix jours et il cesse alors de vivre sous une forme humanoïde pour fusionner progressivement dans le végétal.

dès qu'ils sont en mauvaise posture (le combat contre le crocosaure, par exemple).

Délivrer Oraxos : ce n'est pas chose facile. D'une part, il faut essayer de ne pas lui trancher les mains et les pieds en même temps que le bois, d'autre part celui-ci repousse à vue d'œil…

Pour délivrer un membre, il faut réussir une attaque contre une CA de 15 et infliger au moins 10 points de dégâts, sachant que l'arbre régénère 4 pv par round. Lorsqu'on n'atteint pas au moins une CA de 10, Oraxos subit 1d4 dégâts ! Bien sûr, il hurle et se plaint qu'on essaye de le tuer…

4- Le Bois

Ce bois est constitué d'arbres à racines aériennes, ce qui rend la progression particulièrement ardue : pas plus de 3 kilomètres par heure. La partie inondée, en plus foncé sur la carte est une mangrove inextricable qui oblige à grimper de racines glissantes en racines mouillées : on n'y avance pas à plus de 500 mètres à l'heure !

Ce bois hébergeant du petit gibier, rongeurs et lémuriens, il est aussi pris d'assaut par les moustiques (d'habitude à la nuit tombée, mais même les moustiques ont dû changer leurs habitudes !)

5- Noirbois

Personne de sain d'esprit n'a envie de visiter Noirbois. Les PJ ne devraient pénétrer en ces lieux que contraints par Rebecca la sorcière (voir 6. La maison de Rebecca). Si les PJ tentent d'eux-mêmes de pénétrer dans le bois sans que la sorcière ne leur ait confié la mission (voir plus loin), lisez ou paraphrasez le paragraphe suivant :

Vous distinguez un mur noir qui émerge de la brume. Il s'en dégage une impression désagréable, quelque chose d'inexplicablement effrayant. En s'approchant un peu, on s'aperçoit qu'il s'agit d'une forêt de ténèbres. Une forte odeur de pourriture émane de la lisière, on distingue des branches mortes qui jaillissent d'une nuit surnaturelle. Pas de feuillage ici, juste une masse d'entrelacs d'une noirceur absolue qui fait se tordre le ventre d'angoisse…

Voici la véritable histoire du lieu, que seule Rebecca connaît, mais qu'elle n'est pas disposée à révéler dans son intégralité (voir le point suivant et le chapitre III) :

Noirbois est une anomalie créée par un portail ténébreux qu'un puissant démon a ouvert à cet endroit, il y a de cela plusieurs siècles à cause de la « visite » des héros (les PJ !) dans les enfers... À cette époque le druide qui veillait sur ce bois était un homme du nom de **Kaïthan**, le père de Rebecca (sa mère est la nymphe Nadehla). Lorsque les démons surgirent dans la forêt, ils capturèrent Kaïthan et le traînèrent au trône de la forêt, le siège du pouvoir druidique. Kaïthan fut sacrifié et mourut dans une longue agonie, baignant le trône de son sang pendant que les démons psalmodiaient leur rituel impie pour créer le Trône de Ténèbres. En mourant, Kaïthan émit une prophétie par la force de son dernier souffle : « *Ce que mon sang a créé, mon sang pourra le défaire* ».

Sentant le danger, le chef des démons modifia le rituel qu'il menait, de façon à y inclure un interdit : aucun descendant ou membre de la famille de Kaïthan ne peut pénétrer dans Noirbois. C'est pourquoi ni Rebecca, ni Clovik (vous en saurez plus sur le lien de parenté entre Rebecca et Clovick le moment venu, mais ne révélez cette information aux joueurs sous aucun prétexte !) ne peuvent y entrer, même si, en ce qui concerne ce dernier, la trouille serait une raison suffisante pour l'en empêcher.

Puis le grand démon laissa à un gardien la charge de veiller sur le trône en attendant que le royaume de ténèbres s'étende suffisamment pour qu'il vienne un jour réclamer le pouvoir sur cet empire.

Chaque nouvelle victime tuée dans les ténèbres devient à son tour un démon et participe à agrandir un peu plus la superficie de la zone contaminée. Un jour, lorsque Noirbois sera devenu suffisamment vaste, les démons déferleront sur le pays pour une gigantesque orgie et l'avènement d'un royaume démoniaque.

Jusque-là, le plan des démons n'a pas très bien fonctionné car Rebecca et sa mère se sont montrées suffisamment agressives pour dissuader les visiteurs de venir se perdre dans les parages. Quitte à les éliminer elles-mêmes avant qu'ils ne servent les plans du mal…

Toutefois, si rien n'est fait dans 50 « jours », lorsque la nuit s'abattra pour 100 jours dans la zone, pour la première fois, les démons trouveront le courage de sortir du bois et tueront tous ceux qu'ils trouvent dans la bulle temporelle.

6- La Maison de Rebecca

La chaumière de Rebecca se déplace chaque jour, le point 6 est celui où les PJ la trouveront la première fois, mais le lendemain, elle sera ailleurs. En fait, les PJ trouveront la demeure de la sorcière à chaque fois que celle-ci aura besoin de les voir…

Lorsque les PJ arrivent pour la première fois, la sorcière n'est pas là. Son corbeau observe les alentours et la maison réserve quelques surprises…

Lisez ou paraphrasez le paragraphe suivant :

> *Une chaumière de rondins empilés avec un toit de planches et de paille est posée à fleur d'eau au bord d'un petit lac. Un peu de fumée s'échappe par la cheminée et des rideaux noirs occultent les fenêtres. Un corbeau perché sur le sommet du toit croasse à votre arrivé en vous lançant des regards noirs.*

Si les PJ appellent, personne ne répond. La porte de bois possède une poignée, mais si quelqu'un fait mine de la saisir ou de frapper à la porte, une surprise de taille l'attend. La maison toute entière se soulève d'un coup et la porte se retrouve à 2 mètres de haut ! La chaumière est soutenue par quatre pattes identiques à celles d'un oiseau géant. Elle se déplace sur une dizaine de mètres avant de se reposer au ras du marais comme une maison anodine… Dérangé, le corbeau croasse de plus belle et, après s'être envolé pendant la scène, revient se poser comme si de rien n'était.

Tant que Rebecca n'est pas là, la scène se reproduit. Saisir la poignée de la porte avant que la maison ne file demande un test de Dextérité DD 18 ! De toute façon, la porte est fermée à clef.

Lisez ou paraphrasez le paragraphe suivant :

> *Et puis soudain le corbeau s'envole et vient se poser sur l'épaule d'une belle jeune femme brune qui vous observe, à quelques mètres. Vous n'aviez rien remarqué et elle semble avoir surgi de nulle part.*
> *Elle vous regarde sans mot dire…*

Rebecca attend que les PJ prennent l'initiative. Elle se présente uniquement s'ils l'ont fait d'abord. Elle leur indique qu'elle vit ici, mais ne donne aucune précision. Elle attend qu'ils lui demandent un service : le médaillon d'Oraxos.

Si les PJ ne savent pas encore que c'est elle qui possède l'objet et n'ont pas encore retrouvé Oraxos, elle ne leur en dit rien. Ils doivent venir à elle avec les bonnes questions. Elle se montrera sympathique, mais distante, et répondra de façon évasive à la plupart des questions sur le marais.

Pendant toute la conversation, Clovik ne dit rien et semble très nerveux.

Questions / Réponses

Avez-vous vu un homme-dragon ?

J'en ai aperçu un s'enfoncer (!) dans les arbres au Sud-Est près du Noirbois…

Savez-vous que le temps s'est arrêté ici ?

Ce n'est pas grave, j'ai tout mon temps.

Que savez-vous du Noirbois ?

C'est un lieu terrible créé par un démon pour annoncer un royaume de ténèbres, ceux qui s'y sont enfoncés n'en sont jamais revenus.

Que savez-vous du sanctuaire avec les statues ?

J'ai des talents d'oracle, je savais que vous viendriez en cet endroit.

Que pouvez-vous nous dire d'Urbius ?

J'ai rencontré le magicien à plusieurs reprises, la dernière fois il voulait des renseignements sur le cercle des statues et la prophétie des héros. Il m'a demandé d'en garder le secret.

Pouvons-nous nous reposer chez vous ?

Je vis seule depuis toujours et je n'ai pas pour habitude de recevoir, mais vous pouvez rester par ici, le marais est à tous.

Le Médaillon

Si les personnages viennent en lui demandant le médaillon d'Oraxos ou de les faire sortir de la bulle temporelle, Rebecca acquiesce :

> *« Je peux vous aider à quitter cet endroit, mais tout service implique une contrepartie, en accepterez-vous le prix ? »*
> *Clovik répond alors le premier : « Je n'ai pas confiance en vous, mon maître m'a prévenu que vos prix sont du genre à donner des regrets éternels… »*
> *« C'est bien possible jeune apprenti, mais tu ignores bien des choses. Les regrets éternels de ton maître ne sont peut-être pas ceux que tu crois », dit la sorcière en caressant son ventre d'une façon bizarre. « En tout cas, sur le moment, il ne s'est pas plaint lorsque nous avons conçu son fils à naître… » Et elle éclate de rire devant l'air ahuri de Clovik !*



Rebecca

Rebecca est la fille du druide Kaïthan et de la nymphe Nadehla. Son père était un puissant oracle, tout comme elle… Rebecca est âgée de plusieurs siècles. Elle est née peu de temps avant la création de Noirbois, mais elle semble avoir entre 25 et 30 ans lors de cet épisode. Son apparence change en effet selon les saisons, comme les PJ le constateront dans les aventures suivantes (elle a l'apparence d'une jeune fille de 20 ans au printemps et « vieillit » jusqu'à l'apparence d'une petite vieille de 80 ans au milieu de l'hiver).

Humanoïde (humaine) de taille M, neutre

Classe d'armure 12 (16 avec peau d'écorce)

Points de vie 99 (18d8+18)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	14 (+2)	12 (+1)	15 (+3)	20 (+5)	16 (+3)

Jets de sauvegarde Int +7, Sag +9

Compétences Nature +13, Perception +9, Survie +13

Résistance aux dégâts des sorts ; contondants, perforants et tranchants non-magiques (grâce à peau de pierre)

Sens Perception passive 19

Langues commun, elfe, nain, sylvestre, draconique, géant

Dangerosité 10 (5 900 PX)

Capacités

Résistance à la magie. Rebbeca est avantagé pour les jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

Incantation. Rebecca est une lanceuse de sorts de niveau 13. Sa caractéristique d'incantation est la Sagesse (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 17, +9 pour toucher avec les attaques de sort). Elle peut lancer forme sauvage (aptitude de druide, recharge 5-6) et communication avec les animaux à volonté et dispose des sorts de druide préparés suivants :

Tours de magie (à volonté) : *assistance, druidisme, éclat de bois, gourdin magique, résistance*
1er niveau (4 emplacements) : baies nourricières, charme-personne, soin des blessures, vague tonnante
2e niveau (3 emplacements) : chauffer le métal, immobiliser un humanoïde, peau d'écorce*
3e niveau (3 emplacements) : dissipation de la magie, marche sur l'eau, protection contre l'énergie
4e niveau (3 emplacements) : confusion, insecte géant, peau de pierre*
5e niveau (2 emplacements) : communion avec la nature, fléau d'insectes, passage par les arbres
6e niveau (1 emplacement) : guérison
7e niveau (1 emplacement) : régénération
***Rebecca lance ces sorts sur lui-même avant un combat.**

Actions

Bâton de druide. *Attaque d'arme au corps à corps ou à distance :* +6 pour toucher (+5 avec gourdin magique), allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 6 (1d8+2) dégâts perforants (+5 avec gourdin magique).

Tactique

Rebecca ne cherche pas à se battre, elle peut facilement fuir un combat à tout moment.

Interpréter Rebecca

Rebecca est une puissante druidesse et elle possède des talents innés d'oracle. Elle a vu un certain nombre des événements à venir, mais de façon cryptique. Ce n'est pas un hasard si elle a volé le médaillon d'Oraxos. Ce n'est pas non plus un hasard qu'elle soit enceinte à ce moment là, ni le fait qu'elle se soit arrangée pour que Clovik soit avec les PJ…
Cela la rend étrange, mystérieuse et distante. Elle ne partage pas facilement son savoir, car elle est consciente de ne pas toujours faire la différence entre ce qui est, ce qui aurait pu être ou ce qui sera peut-être… Elle sait aussi qu'à trop en révéler, elle risque de faire échouer un plan complexe qu'elle et une autre femme de sa famille, sa tante, ont mis des siècles à mûrir.
Vous la jouerez donc secrète, mystérieuse et parfois « absente », perdue dans ses visions de la multitude des possibilités.

Il est important que les joueurs comprennent que la sorcière est enceinte. En, effet le seul bébé « disponible » pour obtenir une larme de nouveau-né lors de l'aventure suivante sera celui-ci.

Ne vous en faites pas s'il n'est pas encore né, n'oubliez pas que le temps passe ici 100 fois plus vite…

Rebecca leur offre le moyen de sortir, c'est-à-dire le médaillon, en échange d'un service, mais elle refuse de leur révéler de quel service il s'agit tant qu'ils n'acceptent pas le marché.

« Un service. Quel qu'il soit, quoi qu'il en coûte, mais rien d'impossible. Tels sont les termes de l'engagement. Il ne s'agit pas d'un marchandage. On ne pèse pas ici la valeur de telle chose face à telle autre. Je vous parle d'un engagement moral. Je vous sauve la vie, vous me consacrez une partie de la vôtre… »

Les personnages finiront bien par accepter, mais s'ils ne le font pas avant 40 jours, Rebecca s'avouera vaincue et elle les contactera pour leur expliquer ce qu'elle attend d'eux.

III – Au cœur des ténèbres

Une fois que les PJ ont accepté le principe d'un marché, Rebecca leur explique ce qu'elle attend d'eux.

Lisez ou paraphrasez le paragraphe suivant :

« Vous devrez entrer dans Noirbois en surmontant la terreur qu'inspire l'endroit et vous enfoncer toujours plus profondément en son cœur, en suivant la source de votre angoisse. Combien de temps durera votre périple dans les ténèbres ? Même moi, je ne l'ai pas vu. Mais lorsque vous trouverez la source du mal, vous la reconnaîtrez. Il s'agit d'un trône de bois souillé de l'écarlate du sacrifice. Vous devrez y verser le contenu de la fiole de lumière que je vais vous confier pour purifier le siège du pouvoir de la forêt. Cette fiole pourra aussi vous permettre d'avoir un peu de lumière au cœur des ténèbres, par exemple si les démons du bois vous attaquent, ce qui, je le regrette, est inévitable. Toutefois, soyez très économes de son utilisation. Aussi puissante soit-elle, la lumière se tarira rapidement dans les ténèbres de Noirbois.

Mais pour le moment, il va vous falloir patienter, car la fiole de lumière n'est pas encore prête. Elle est constituée du cristal le plus transparent et le plus résistant, fondu dans les entrailles les plus profondes de la terre. Elle est emplie de l'eau la plus pure recueillie au plus près des cieux, à la source la plus haute des sommets du monde. Elle est enchantée pour emmagasiner la lumière du soleil et elle a la capacité de dissiper toutes les ténèbres, même les plus profondes, les plus magiques et les plus maléfiques.
En temps normal, elle perdrait la nuit ce qu'elle emmagasinerait le jour. Mais le temps normal n'a plus cours ici et grâce à cette aberration, elle va pouvoir concentrer une formidable énergie qui pourra percer même les ténèbres de Noirbois ! Je vais l'exposer aux rayons solaires le plus longtemps possible, jusqu'à ce que l'énergie emmagasinée atteigne les limites de la résistance de la fiole de cristal. Combien de temps exactement ? Je ne peux vous dire, car ici le temps n'a plus vraiment cours. Mais lorsque la fiole sera prête, vous devrez aussi être prêts… Je vous enverrai alors mon fidèle corbeau pour vous guider à la lisière de Noirbois où je vous attendrai, avec la fiole. C'est une occasion unique qui ne se représentera plus jamais, vous devez réussir ou, un jour, le monde entier sera submergé par l'ombre et même le dragon Lytochronox sera alors le cadet de nos soucis ! »

Rebecca ne révélera à aucun moment que ce n'est pas la fiole qui détruira le trône, mais son propre sacrifice. Elle ne parlera donc pas de la prophétie de son père, mais si on l'interroge, elle donne seulement les informations suivantes :

« Le Noirbois a été crée par un puissant démon. Il assassinat mon père, le druide qui protégeait cette forêt et aspergea de son sang le trône sacré qui constituait la source du pouvoir de la forêt. Ce sang, le même qui coule dans mes veines, m'interdit de pénétrer dans le Noirbois. Les ténèbres qui en jaillissent sont pour moi une barrière infranchissable, c'est pourquoi j'ai besoin que vous emportiez vous-mêmes la fiole qui permettra de purifier le trône. »

Lorsque la fiole sera prête, Rebecca leur enverra son corbeau en guise de messager, ils devront alors la rejoindre à la lisière de la forêt. En attendant, les personnages peuvent se promener et visiter le marais du Dragon à leur guise. Rebecca se transforme en corbeau et disparaît !

Comptez l'équivalent de sept jours avant que la fiole ne soit prête et que le corbeau ne vienne se poser sur l'épaule d'un des PJ avant de les guider vers la forêt. Pendant tout ce temps, les PJ sont libres de s'organiser pour survivre comme bon leur semble.

Le jour dit, s'il y a des blessés elle les soignera avant leur départ en leur offrant des baies magiques (elles se flétriraient dans Noirbois et ils ne peuvent pas les emmener), puis elle leur confiera la fiole de cristal en leur disant bien de ne l'utiliser qu'en cas d'urgence. Enfin, elle leur souhaitera bonne chance avant de se transformer à nouveau sous leur yeux ébahis en corbeau et de s'envoler à tire-d'aile…

La Fiole de Lumière : à chaque fois que les joueurs se serviront de la fiole, demandez-leur de tenir un compte précis du nombre de rounds où elle est utilisée. Cela leur mettra un peu de pression quant à l'éventuelle fin de son pouvoir.

La fiole de lumière pourra faire reculer les ténèbres de Noirbois pendant un total de 70 rounds. Pendant 30 rounds, elle produira de la lumière dans un rayon de 20 mètres, puis sa puissance baissera et les 30 rounds suivants, elle n'éclairera plus que sur 10 mètres de rayon. Les 10 derniers rounds, elle n'éclairera que celui qui la porte, puis elle restera à peine phosphorescente.

Le plan de Rebecca : les lois de la physique ne sont pas respectées à l'intérieur de Noirbois qui est beaucoup plus vaste que sa taille sur la carte ne le laisse entendre. Pour accéder au centre du bois, là où le portail est ouvert, il faut 3 jours de marche dans les ténèbres.

Les 50 jours de soleil à venir constituent une chance unique de mettre un terme à Noirbois. En effet, le jour, les démons sont moins puissants, même à l'intérieur du bois plongé dans

La Fiole de Lumière

La fiole de cristal est constituée du cristal le plus transparent et le plus résistant fondu dans les entrailles les plus profondes de la terre. Elle est emplie de l'eau la plus pure recueillie au plus près des cieux à la source la plus haute des sommets du monde. Elle est enchantée pour emmagasiner la lumière du soleil et elle la restitue dans le noir.

Exposée aux rayons du soleil, la fiole de cristal emmagasine la lumière du jour et la restitue ensuite pendant autant de temps. Cette lumière affecte les créatures qui craignent la lumière du soleil (orques, vampires…) et elle peut même dissiper des ténèbres magiques pendant quelques temps (6 rounds si elle est chargée au maximum, lancer 1d6 rounds si vous ne savez pas si elle a été longuement exposée au soleil récemment).

les ténèbres éternelles. En temps normal, un groupe qui voyagerait pendant trois jours dans les ténèbres serait à coup sûr vaincu par les démons dès la première nuit. Des héros courageux tiennent donc une chance de progresser jusqu'au Trône de Ténèbres pendant trois jours sans nuit !

Comme elle ne peut pas pénétrer elle-même dans Noirbois, Rebecca va envoyer les héros avec une fiole contenant l'essence même de la lumière. Cette fiole est destinée à les protéger, mais sa fonction première est de révéler à la sorcière l'emplacement du trône en envoyant un signal lumineux vers les cieux. Lorsqu'elle saura où le trône est situé, elle s'ouvrira les veines et récitera le rituel d'annulation en arrosant de son sang toute la zone. Un plan osé mais qui est le seul crédible depuis des siècles de réflexion… Un plan qu'elle ne révèle en aucun cas aux héros, de peur qu'en cas d'échec, ils ne révèlent tout aux démons.

Clovik et Noirbois : Clovik n'entrera pas dans Noirbois. Il n'est pas assez courageux pour le faire et son histoire particulière l'en empêche (voir la fiche de Clovik). Si les PJ l'y obligent, il peut pénétrer le bois, mais il rebroussera chemin après dix secondes et courra ensuite pendant cinq minutes droit dans le marais à moins qu'on ne le rattrape. Ce n'est pas un héros, ça c'est le boulot des PJ… Emmené de force, il ne leur sera d'aucune utilité, une petit chose recroquevillée, paralysée par la terreur autant que par la magie du sang qui coule en lui.

Se déplacer dans Noirbois : oser entrer dans Noirbois demande un jet de sauvegarde de Sagesse DD 13. Une fois dans le Bois, il faut réaliser un nouveau jet de sauvegarde DD 13 pour réussir à s'y enfoncer un peu plus.

À chaque jet de sauvegarde raté, un joueur peut choisir de payer 1 pv pour relancer le dé (plusieurs fois s'il le faut).

Cette petite règle simule la fatigue mentale et physique que cela demande de progresser dans ces lieux. Continuer à avancer dans Noirbois demande un nouveau jet de sauvegarde de Sagesse DD 13 toutes les 4 heures. Chaque jour, vos personnages devront donc réussir chacun 3 tests.

Dégâts radiants : au sein du Noirbois, les dégâts radiants sont étouffés par l'obscurité et ils sont divisés par 2. Toutefois dans la zone de lumière de la fiole, tant qu'elle éclaire à pleine puissance, les dégâts radiants ne sont pas réduits.

Lisez ou paraphrasez le paragraphe suivant :

Noirbois est un lieu terrifiant, il remue en vous les peurs les plus sourdes, vos angoisses les plus profondes. Marcher dans ces ténèbres, c'est comme se jeter du haut d'un précipice à chaque pas. Votre volonté est mise à l'épreuve comme jamais. Vous avez l'impression que d'interminables aiguilles vous percent les entrailles et que votre tête est compressée comme dans un étau à bois.

Aucune lumière ne peut éclairer Noirbois. Vous vous déplacez à tâtons, d'arbres pourris en écorces suintantes. Les branches mortes vous griffent avant de se briser, leur bois corrompu cédant en des craquements spongieux écœurants. Tout est silence, on n'entend que votre respiration haletante et le bruit de succion de vos pas sur le sol mou. Mais, par moment, des bruits, comme des frottements sinistres dans le lointain vous persuadent que vous n'êtes pas seuls.

Pour ne pas se perdre malgré la nuit et trouver le Trône de Ténèbres, la solution est assez simple, il suffit de toujours aller du côté d'où viennent les sensations de peur et d'angoisse.

Se battre dans Noirbois : les seules créatures qui hantent Noirbois sont les démons. Lorsqu'ils attaquent on peut distinguer la seule lumière de Noirbois : des yeux rouges emplis de haine…

Combattre ainsi dans le noir est très confus, les tactiques de groupe sont impossibles (par exemple un roublard ne peut pas faire d'attaque sournoise en attaquant dans le dos). Attaquer en aveugle impose un *désavantage*. En revanche, riposter à l'attaque d'un démon impose seulement un malus de -2, car on distingue ses yeux rougeoyants au moment où il frappe. Toutefois, cela nécessite de prendre l'action *se tenir prêt*.

Premier Jour

Le premier jour les PJ peuvent entendre des bruits et des frôlements non loin dans les bois, mais les démons n'attaquent pas, ils attendent que la nuit renforce leurs pouvoirs. Mais elle ne viendra pas… Si les PJ utilisent la lumière, ils aperçoivent une dizaine de créatures blanchâtres fuyant dans le noir.

Les joueurs auront ce jour-là déjà fort à faire avec les jets de sauvegarde qui vont drainer progressivement leurs pv.

Lorsque l'épuisement les gagne et sans repère temporel, ils dormiront difficilement. Il faut réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 15 pour pouvoir récupérer normalement durant la période de repos *nocturne*. Si un score de 13 n'est pas atteint, le personnage perd 1 pv supplémentaire pendant la nuit.

Deuxième Jour

Les démons vont tester les défenses des personnages.

» Un premier démon va se jeter sur eux en fin de journée, se battre et mourir sans un bruit.
» Une heure plus tard, ce seront 2 démons. Et l'heure suivante ils seront 3…
» Pour finir, un groupe de 12 démons (3 démons par personnage) va attaquer une heure après.



Démon de Noirbois

Le démon de Noirbois est une créature répugnante avec le torse d'un humanoïde et un corps serpentin recouvert d'une peau rosâtre. Il se traîne au sol ou rampe dans les arbres à une vitesse stupéfiante pour sa morphologie. Vu sa gueule, mieux vaut qu'il reste dans le noir…

Fiélon (démon) de taille M, chaotique mauvais
Classe d'armure 11 (armure naturelle)
Points de vie 11 (2d8+2)
Vitesse 6 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
11 (+0)	13 (+1)	12 (+1)	5 (-3)	8 (-1)	3 (-4)

Immunité contre les dégâts de poison
Immunité contre les états spéciaux charmé, terrorisé et empoisonné
Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 9
Langues comprend l'infernal mais ne peut pas parler
Dangerosité 1/4 (50 PX)

Capacités

Vue du démon. Les ténèbres magiques ne bloquent pas la vision dans le noir du démon de Noirbois.

Actions

Attaques multiples. Le démon effectue deux attaques : une avec sa morsure et une avec ses griffes.
Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +3 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 4 (1d6+1) dégâts perforants.
Griffes. *Attaque d'arme au corps à corps :* +3 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 6 (2d4+1) dégâts tranchants.

N'oubliez pas de comptabiliser les rounds où le groupe utilise la fiole de lumière confiée par Rebecca. Les démons subissent un *désavantage* pour attaquer un personnage qui la brandit et les démons évitent de toute façon de l'attaquer.

Troisième jour

Lisez ou paraphrasez le paragraphe suivant :

Ce nouveau jour est d'un calme effrayant. Rien ne se passe. Le temps déroule une monotonie d'éternité. Puis, progressivement, la forêt semble grouiller de plus en plus de frottements et de présence jusqu'à ce que vous ayez l'impression que des centaines de créatures vous encerclent, attendant leur heure.

C'est le cas… Si les PJ éclairent la scène, les démons sont légion à se presser et se cacher juste à la limite de la zone de lumière de la fiole magique…
Reprenez :

Et puis soudain retentit la note plaintive d'un cor qui crisse dans le silence comme le chant de l'acier sur les os. Un moment de silence complet suit le son impie, puis c'est l'hallali, dans une charge soudaine. Toutes les créatures attaquent en même temps pour vous submerger !

Ce dernier combat doit donner l'impression d'une attaque de masse, les démons attaquent chaque personnage en grappes de 4 ou 5 et dès qu'il en tombe 1, un autre prend sa place. C'est une boucherie sans nom, les cadavres s'empilent et le nombre de démons prêts à mourir sans un bruit semble infini.
Lorsqu'un personnage est tombé au sol à 0 PV (deux c'est encore mieux), lisez ou paraphrasez le paragraphe suivant :

Soudain, alors que tout semble perdu, la fiole de lumière brille de mille feux, libérant une clarté absolue. La lumière est aussi aveuglante que ne l'étaient les ténèbres. Les démons sont balayés. Certains s'enfuient en émettant un couinement pour la première fois et d'autres, figés sur place, sont littéralement brûlés vifs puis réduits en cendre. Dans cette lumière, vous pouvez apercevoir au travers des arbres morts, à seulement une vingtaine de mètres de là, une clairière. En son centre se tient un Trône tâché de sang, taillé dans grand saule mort depuis des siècles. Devant ce siège maléfique, un démon très dissemblable aux autres semble monter la garde…

Pourvu de larges ailes de chauve-souris, il possède des mains et des pieds griffus ainsi qu'une paire de membres supplémentaires qui se terminent par des piques.

À l'inverse des démons, les PJ récupèrent tous [5d6+-modificateur de SAG] PV grâce à l'explosion de lumière.

Détail consternant, les démons qui n'ont pas été réduits en cendres, mais tués par les PJ ont repris leur forme première : de simples humains, hommes et femmes ordinaires capturés de nuit par les démons… (si votre public est jeune, c'est le genre de détail que vous pouvez éventuellement omettre !)

Reprenez :

Le démon vous accueille en fulminant : « Vous n'auriez jamais dû arriver jusqu'ici, mais votre destin est scellé. Vous ne pouvez détruire le trône, votre sang n'en a pas le pouvoir et je le boirai avec délectation ! Vous allez mourir et entrer au service des ténèbres comme ces choses que vous venez de repousser. » Il disparaît en un instant et réapparaît immédiatement aux côtés de celui qui tient la fiole, à présent faiblement lumineuse, et l'attaque.

Le démon ne sait pas trop en quoi la fiole que tiennent les PJ peut être efficace, mais il sent instinctivement qu'il faut qu'il les empêche de l'utiliser. Il attaque donc en priorité celui qui la porte et agrippe le PJ pour l'empêcher d'atteindre le trône. Une tactique efficace consiste à se faire des passes avec la fiole pour progresser vers le trône, mais le démon se téléporte systématiquement sur le nouveau porteur de fiole.

Le démon est redoutable, les PJ doivent comprendre qu'ils n'ont aucune chance de le vaincre, il leur faut coûte que coûte verser le contenu de la fiole sur le trône le plus vite possible. S'ils y parviennent, lisez ou paraphrasez le paragraphe suivant :

Lorsque vous versez le contenu de la fiole de cristal sur le trône, il s'en déverse un liquide faiblement lumineux. Le trône fume un peu, comme rongé par un acide. Pendant un court instant, rien ne se passe, puis le liquide se réduit en une petite sphère de lumière qui entre en lévitation et monte vers les cieux à travers les ténèbres, vous laissant dans le noir le plus complet…
Le démon, le trône et la clairière disparaissent dans la noirceur et vous entendez soudain le rire démoniaque de la créature. « Et c'est tout ? Ahahahaha, je vous l'avais dit, vous n'êtes pas de son sang, vous ne pouvez rien faire. Vous êtes tous perdus ! »

Vous pouvez vous permettre d'être sadique, laissez les PJ quelques rounds dans les ténèbres. Le démon s'amuse avec eux, il laisse entendre son rire démoniaque près d'un personnage et en attaque un autre après s'être téléporté. Il retient ses coups pour faire durer le plaisir. Si les PJ fuient, ils se trompent de direction, l'un d'eux percute le trône et tombe.

Une fois de plus, tout semble perdu…

Lisez ou paraphrasez le paragraphe suivant :

Une goutte d'une substance poisseuse coule le long de votre joue jusqu'à vos lèvres. Le goût du fer frappe votre palais. Puis une autre vous coule dans l'œil. Est-ce votre sang qui s'écoule ainsi ?
Non, cela vient du ciel. Vous levez la tête et, là où les gouttes sont tombées, de minuscules points lumineux apparaissent comme des étoiles dans la nuit.
Le démon a lui aussi remarqué le phénomène et cesse de rire. Cette pluie surnaturelle siffle comme un acide en traversant les ténèbres. Loin au-dessus de vos têtes, comme venant d'outre-tombe, une voix de femme psalmodie une litanie apaisante. Là où la substance touche le trône noir, une flamme s'élève et enflamme le bois.
La pluie s'accélère et le démon ne rit plus du tout. Le sang tombé du ciel ronge le voile de noirceur au-dessus de vos têtes comme un tapis mité, laissant filtrer des aiguilles de lumière dans le noir. Le trône s'embrase et le démon se téléporte à sa verticale, ailes grandes ouvertes, protégeant le trône de cette pluie surnaturelle…

Les PJ valides peuvent en profiter pour le cribler de flèches ou de sorts, le démon reste immobile, au-dessus du trône. La lumière qui perce l'empêche d'utiliser son pouvoir de Régénération. Mais il y a urgence, Rebecca au-dessus d'eux ne peut pas se vider de son sang indéfiniment, il faut abattre le démon afin de l'empêcher de protéger le trône du sang de la sorcière.

Si les personnages sont trop mal en point pour finir le boulot, vous pouvez considérer alors que la pluie de sang va également enflammer le démon, mais il serait plus gratifiant pour vos joueurs que ce soit eux qui terrassent la bête !

Lisez ou paraphrasez le paragraphe suivant :

WW« Mon maître sait qui vous êtes, il se rappelle de vooooouuuuuuus ! ». Il s'écroule sur le trône, les ailes et le dos en feu et le siège de pouvoir s'enflamme soudain complètement, tel un grand bûcher funéraire.*
Vous êtes couverts de sang et la pluie s'est intensifiée, elle dissipe les derniers lambeaux de ténèbres, le soleil brille enfin sur Noirbois. Aveuglés par toute cette



lumière, vous apercevez au-dessus de vous l'ange qui chante le rituel. Mais soudain sa voix s'affaiblit et elle chute vers le sol, alors que retentissent les croassements désespérés d'un corbeau.

(l'emploi du présent n'est pas une erreur de concordance des temps…)*

Laissez une chance à un PJ de rattraper Rebecca (test de Dextérité ou de Force DD 10), sinon elle tombe sur une souche pourrie qui cède et amortit le choc. La sorcière s'est ouvert les veines et elle s'est vidée de son sang. Elle est très affaiblie mais vivante, quelques soins ne seraient bien évidemment pas de trop.

Le trône est calciné et le portail ténébreux détruit, Noirbois redevient presque normal, même si ses arbres pourris et morts le resteront pour longtemps. L'espace a repris ses droits et il ne faut qu'une heure pour ressortir du Noirbois (les PJ sont à peu près au niveau du repère 1 sur la carte).

Il est temps de ramener Rebecca chez elle, de recevoir le médaillon en récompense et de quitter enfin ce marais !

Conclusion

Lorsque Rebecca donne aux PJ le médaillon d'Oraxos, elle remplit également la fiole de cristal avec de l'eau de la source de montagne afin de lui redonner ses propriétés et la leur confie.

Un PJ peut traverser la bulle temporelle en portant le médaillon, l'astuce consiste ensuite à lancer l'objet à travers la barrière magique pour que le suivant fasse de même. Ceux qui attendent à l'intérieur devront cependant faire preuve de patience, car celui qui vient de passer se déplace 100 fois moins vite… Ils ne le verront bouger qu'imperceptiblement et les suivants pourront faire une petite sieste entre chaque passage ! Un joueur espiègle pourrait même faire attendre ses petits camarades un peu plus longtemps.

N'oubliez pas les autres particularités du médaillon. Il sera très utile à un magicien puisqu'il permet de faire une attaque normale par round en plus de lancer un sort.

Les personnages peuvent passer au niveau 6 avant de commencer l'aventure suivante.

Fin du scénario 1

Le Démon

(Archetype puissant, Boss rang 1)

Fiélon (démon) de taille M, chaotique mauvais

Classe d'armure 16 (armure naturelle)
Points de vie 97 (13d8+39)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
17 (+3)	17 (+3)	17 (+3)	5 (-3)	12 (+1)	13 (+1)

Jets de sauvegarde For +7, Con +7, Sag +5
Compétences Athlétisme +7
Résistance aux dégâts de feu, de foudre, d'acide ; contondants, perforants et tranchants infligés par des attaques non-magiques
Immunité contre les dégâts de poison
Immunité contre l'état empoisonné, terrorisé, charmé
Sens vision dans le noir 36 m, Perception passive 11
Langues abyssal, télépathie 36 m
Dangerosité 8 (3 900 PX)

Capacités

Vue du démon. Les ténèbres magiques ne bloquent pas la vision dans le noir du démon de Noirbois.

Résistance à la magie. Le démon est avantagé lors des jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

Régénération. Le démon récupère 10 points de vie au début de chacun de ses tours tant qu'il est plongé dans les ténèbres. S'il est défait, le démon se change en poussière noire à son prochain tour, mais se reconstitue dès le round suivant (avec 10 pv) et ceci tant que le trône des ténèbres n'est pas détruit ou exposé à la lumière du soleil.

Actions

Attaques multiples. Le démon effectue deux attaques avec ses piques et une empoignade.

Pique. *Attaque d'arme au corps à corps :* +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 12 (2d8+3) dégâts perforants.

Empoigner. Une fois par tour en action bonus, le démon peut tenter d'empoigner une cible par un test de Force (Athlétisme) opposé.

Téléportation. Le démon se téléporte par magie, avec tous ses objets équipés ou transportés, vers un emplacement inoccupé situé dans son champ de vision à une distance maximale de 36 mètres.



« Rodrick Finlame le roublard est fasciné par la beauté mortelle de la créature. Il sait qu'il doit interrompre le rituel mais il ne parvient pas à lancer sa dague. À l'arrière, ses compagnons se demandent ce qu'il fait. Au moment où elle se tranche la main, la sorcière crache un ordre dans une langue incompréhensible à l'énorme troll de pierre qui se retourne alors vers Rodrick… »



Scénario 2

La Cité Pétrifiée

2

La cité pétrifiée

En quelques mots…

À la recherche d'une solution à leur invocation accidentelle, les PJ suivent Clovik qui les mène jusqu'à son maître, le mage Urbius. Lorsqu'ils arrivent à Paleseaux, ils découvrent que les habitants ont été pétrifiés par le souffle du dragon et que des morts-vivants, les terribles écorchés, hantent les rues de la bourgade. Pour annuler la malédiction et sauver la population, ils doivent explorer la ville et trouver quatre composantes magiques dans une ambiance de fin du monde, pour activer un puissant artéfact temporel unique, la Chronosphère.

Fiche technique

TYPE • Quête mystère/Exploration bac à sable
PJ • 4 à 5 PJ de niveau 6

ACTION	★★☆
AMBIANCE	★★★
INTERACTION	★★☆
INVESTIGATION	★★☆

Un peu de contexte

Paleseaux est une petite ville de 3 500 habitants environ, bâtie sur les deux rives de l'embouchure de la rivière Jarne, au bord du lac Diamant. Elle tire son nom de la couleur laiteuse de l'eau de montagne qui tranche avec celle plus sombre des flots provenant du marais du Dragon.

Il s'agit majoritairement d'une cité d'agriculteurs, d'éleveurs (au Nord de l'agglomération) et de pêcheurs. On trouve aussi quelques artisans, principalement dans les domaines du cuir et du métal, car c'est un point de transit pour la production minière de Hauteroche vers les cités de Lycanis puis de Bastion. Ses échanges commerciaux se font au Nord par la terre (la Jarne n'est pas navigable en amont) avec la cité de Hauteroche. On y exporte de la nourriture contre du métal. À l'Est, le commerce se fait par voie fluviale vers Lycanis ou Bastion, on y exporte encore de la nourriture et on en importe tous types de biens manufacturés ainsi que des produits exotiques provenant d'au-delà la mer Mauve. Depuis la prise de Hauteroche par le dragon, il y a deux ans, ceux qui vivaient du métal sont dans la misère, car plus aucun commerce n'a lieu avec la cité montagnarde.

La *Vieille ville* est le quartier historique de Paleseaux, le seul qui soit cerné par un mur d'enceinte (6 mètres de hauteur). On y trouve les plus vieilles familles, souvent les plus riches, ainsi que le cimetière. Le *Quartier marché* est celui des commerçants et des agriculteurs qui vivent à la ville plutôt qu'aux alentours. Le *port* abrite pêcheurs, dockers et marins, tandis que la *Pointe* est un taudis où vivent les plus pauvres d'entre eux et les miséreux.

La cité est gouvernée par un bourgmestre nommé par le roi parmi un conseil des sept membres élus par les notables (environ 500 personnes). Le bourgmestre actuel est Antön Dalmen.

Cette description correspond aux données générales sur Paleseaux en temps normal, telles que Clovik pourra les transmettre aux PJ. Lorsque les personnages arrivent à Paleseaux, cela fait seulement trois jours que Clovik est parti mais le bourg n'est plus du tout le même qu'au moment de son départ…

Lytochronox a mené son attaque de nuit. Il a survolé la ville à la recherche de sa cible prioritaire et s'est posé sur le toit de la Tour du Phare, la demeure de son ennemi, le mage Urbius. Sous le poids formidable du ver, la charpente de la tour s'est effondrée et les cockatrices qui y étaient emprisonnées se sont enfuies à tire-d'aile. Le dragon a soufflé une première fois à l'intérieur de la tour pour neutraliser le magicien. Celui-ci a été pétrifié au saut du lit. Cela a déclenché les protections magiques de la tour, un globe de force qui a repoussé le dragon et l'a empêché de détruire le bâtiment.

Le dragon s'est alors posé près de la Tour Grise. Là, calmement, il a pris la plus formidable inspiration que l'on

puisse imaginer, puis, lentement, a répandu son souffle magique. Comme des volutes de brouillard douées de conscience, les exhalaisons de la bête se sont dispersées aux quatre coins de la ville, s'infiltrant sous les portes et les volets clos des maisons. Ceux qui, proches de la tour d'Urbius, avaient été réveillés par le fracas n'ont guère eu le temps de comprendre ce qui s'était passé. Les autres, plus loin, ne se sont jamais réveillés. En quelques minutes toute la ville n'était plus peuplée que de statues et de fantômes…

Vainqueur, mais épuisé par ce long souffle qui affecte le cours du temps, Lytochronox s'est retiré vers son refuge dans les montagnes, laissant la place à son lieutenant, la cruelle Dominia. Celle-ci, accompagnée d'une troupe de trolls, a lâché de nombreux écorchés dans les rues afin de s'assurer qu'aucun miraculé ou habitant des alentours revenu en quête d'informations n'ait survécu. Puis elle a cantonné les trolls dans le cimetière et s'est installée dans une maison adjacente, d'où elle contrôle à la fois le cimetière et le seul pont enjambant la Jarne. Elle est à présent occupée à créer de nouveaux écorchés pour ses troupes à partir des cadavres du cimetière. Elle explore parfois la ville et pille les endroits intéressants. Elle a bien fait une tentative pour pénétrer dans la tour du magicien, mais a été découragée par le sort de protection.

Résumé de l'action

Les PJ viennent de sortir de la bulle temporelle où l'œil du dragon les emprisonnait et se dirigent vers Paleseaux. Ils vont découvrir que les habitants du bourg ont été pétrifiés par le dragon et que des écorchés hantent les rues de la bourgade. Sur les indications de Clovik, ils vont devoir investir la tour du phare (ou tour d'Urbius), dont les protections magiques ont été activées, pour trouver et utiliser le seul et unique objet qui puisse annuler la magie du dragon et sauver les habitants : la Chronosphère.

Le fonctionnement de ce curieux artefact nécessite quatre composants magiques particulièrement difficiles à obtenir, chacun à leur façon. Enfin, il faudra aux PJ capter la foudre et la canaliser dans l'objet. Tout cela en moins de 9 jours et en évitant de succomber aux hordes d'écorchés toujours plus nombreux qui écument les rues.

En parallèle, ils auront aussi à gérer les rencontres avec Dominia ainsi qu'une troupe d'exploration et de pillage envoyée de Lycanis.

I – Paleseaux, les lieux

Peu de temps après la sortie des PJ de la bulle temporelle, la nuit tombe et il leur faut camper sur place (se déplacer de nuit divise la distance couverte par 2). Clovik peut même retrouver une colline sur laquelle lui et son

Et si tout dérape ?

Certains éléments de ce scénario sont indispensables à la trame de l'histoire, certaines étapes sont incontournables. Mais si les joueurs les rendent impossibles, que faire ?

Vous devez d'abord leur laisser le plus longtemps possible la possibilité de contourner le problème en étant inventifs de façon à revenir ensuite à la trame normale des événements.

Un exemple : si un combat contre Dominia et ses trolls tourne mal, ce qui est tout à fait plausible, elle ne les tuera pas, mais préférera les capturer, puis les envoyer à Hauteroche servir dans les mines. Toutefois, en route, un groupe de résistants attaquera les gardes trolls et les PJ pourront participer à leur propre sauvetage.

Enfin, vous avez un joker : la sorcière Rebecca. Grâce à ses dons de voyance, elle est la seule (avec vous !) à avoir une vision globale des événements en cours, la seule à comprendre approximativement comment les fils du destin et du temps s'imbriquent. Ce que sait la sorcière à ce stade de la campagne, c'est que pour pouvoir détruire Noirbois qui est au final la menace la plus importante de tout le scénario 1, elle a besoin que les PJ tiennent leur rôle. Elle fera donc tout son possible pour que les héros réussissent à activer la Chronosphère.

Et si tout dérape quand même ?

Le scénario a été pensé, écrit et testé pour que cela n'arrive pas. Mais on ne sait jamais. Si l'aventure vous échappe complètement et que manifestement, il n'est plus possible pour les PJ d'activer la Chronosphère, l'aventure est un échec. C'est aussi le cas si tous les personnages décèdent. Dans ce cas, l'aventure aura une fin très différente de ce à quoi pourraient s'attendre les joueurs !

En effet, si la Chronosphère n'est pas activée, les PJ ne partent pas dans le passé. Dans cette époque, le dragon ne deviendra pas Lytochronox puisqu'il n'aura pas avalé la Chronosphère (scène du Scénario 3). Les PJ ne sont donc pas les héros du passé et aucun rituel ne sera réalisé pour les rappeler. Rien n'est alors jamais arrivé et les PJ reprennent le cours de leur vie là où ils l'avaient interrompue. Ils ne se rappellent de rien, tout juste sont-ils pris

d'une crise d'éternuement étrangement répétitive comme si le temps bégayait, comme une impression de déjà vu… Cela est valable même pour des PJ qui auraient perdu la vie. Du point de vue des règles, les PJ retrouvent dans ce cas le niveau où ils étaient avant de commencer *Invincible*. En revanche, une chose change : le Royaume de Cobis, vous savez ce morceau de terre enclavé derrière les monts Ethernos à l'extrême Sud-Est de la carte des Terres d'Osgild. Et bien, ce royaume, il va falloir le renommer Draconis. Son dirigeant est un terrible dragon immortel d'une puissance terrifiante et pourvu d'une armure d'adamantite qui le rend invincible…

Et si un PJ meurt ?

Si un PJ est mort dans le scénario précédent ou vient à mourir dans celui-ci, cela ne pose pas de problème pour la trame temporelle. Il faut en revanche prévoir de le remplacer avant la fin de ce scénario afin que le groupe de PJ comporte toujours un nombre d'individus égal au nombre initial de personnages invoqués et au nombre de statues érigées dans le marais (Scénario 1). Le groupe n'a l'opportunité de rencontrer ce nouveau compagnon qu'une fois arrivé à Paleseaux. En dépit du fait que tous les habitants de la ville aient été pétrifiés, des gens de l'extérieur y pénètrent parfois sans se douter du drame, tout comme le feront les PJ. Un tel personnage aura toutefois une motivation bien différente des autres PJ, il ne cherche pas à retrouver son époque, mais bien à mettre fin à la malédiction de Paleseaux, car toute sa famille a été pétrifiée !

groupe avaient déjà campé à l'aller. Cela lui rappelle la mort de ses compagnons.

Depuis la bordure du marais, en suivant la rive du lac, il faut ensuite une journée complète pour rallier Paleseaux. La rive est marécageuse et instable par endroits, obligeant les personnages à couvrir plus de chemin que par une simple ligne droite. C'est donc une journée de marche fatigante, mais sans incident, qui devrait les mener à la petite ville.

Lorsqu'en fin de journée ils arrivent en vue de l'endroit, lisez ou paraphrasez le paragraphe suivant :

Alors que, d'après les estimations de Clovik, vous devriez arriver en vue de la ville de Paleseaux, vous distinguez au loin dans cette direction un amas de nuages noirs qui semblent annoncer une violente tempête. Des éclairs zèbrent le ciel par intermittence. Quelque chose d'étrange et de presque surnaturel anime ce phénomène…
Clovik semble très anxieux et c'est presque sans surprise que vos soupçons se révèlent fondés lorsque vous distinguez enfin le mur d'enceinte de la vieille ville : un maelström de nuages noirs et d'éclairs tourbillonne précisément au-dessus de la cité, l'oppressant d'une ombre ténébreuse. Il vous faut quelques temps pour comprendre ce qui ne cadre pas : malgré la tempête qui assombrit les cieux, pas la moindre brise de vent. Un silence étrange enveloppe la région, seulement troublé par le tonnerre épisodique de la foudre. Une impression de fin du monde règne ici.

Généralité

La première chose qui frappe en arrivant aux abords de la ville, c'est que la météo est complètement détraquée : d'énormes nuages noirs tourbillonnent en permanence au-dessus de la ville, tandis que par intermittence, la foudre s'abat dans le fracas du tonnerre. Cela est dû à la présence des nombreuses singularités temporelles engendrées par tous les habitants *pétrifiés*, des créatures

Ambiance Z

Ne tournons pas autour du pot, Paleseaux est devenu un endroit cauchemardesque. Il est important que vous vous attachiez à distiller une ambiance de film de zombies dès que les personnages quittent le confort de leur refuge (probablement la tour du mage). Pour cela, les tables et les événements décrits ci-dessous constituent une aide, mais vous ne devez pas en être prisonnier, n'hésitez pas à prendre des libertés et à improviser pour rendre les situations plus dynamiques. Les personnages doivent se sentir en danger dès qu'ils pointent le nez dehors : ils essayent de passer inaperçus, mais tôt ou tard un écorché les aperçoit et les prend en chasse, bientôt suivi par un second puis un troisième… Si les PJ perdent du temps à s'arrêter pour se battre ou font du bruit, ils en attirent toujours plus. Pressez-les, harcelez-les, ne leur laissez aucun répit.

pour qui le cours temps s'est figé. C'est un effet secondaire de la magie du dragon qui déchire l'espace-temps et il perdurera tant que les habitants en seront victimes.

Résultat, on a toujours l'impression d'être au crépuscule sous les nuages qui obscurcissent la ville. La nuit, seuls les éclairs projettent un peu de lumière, donnant vie à des ombres fugaces et démesurées. Le soleil ne passe sous les nuages qu'à l'aube, accueilli par le chant des cockatrices : un cocorico déchirant et étrange qui donne la chair… de poule et met les nerfs à rude épreuve. Après tout, ce ne sont que de gros volatiles corrompus…

Entrer en ville

Les personnages arrivent par la rive Sud du lac Diamant. Un chemin terreux mène au mur d'enceinte et permet normalement d'entrer en ville par une poterne, généralement ouverte le jour. Mais comme rien n'a bougé depuis la nuit du drame, elle est fermée.

Un peu plus à l'Ouest, la porte principale de la vieille ville est également fermée. Les appels resteront sans réponse. On n'aperçoit aucun garde sur la muraille (quelques gardes sont encore là mais ont été pétrifiés de l'autre côté du large chemin de ronde puisque leur attention a été attirée par le fracas de la tour d'Urbius).

Il faut soit contourner la vieille ville et franchir la Jarne à la nage, soit escalader le mur d'enceinte. À l'Est le mur d'enceinte surplombe une falaise (friable et pleine de rochers en contrebas). Escalader l'enceinte demande 2 tests de Force (Athlétisme) DD 15 à réussir successivement. Un échec sur le premier test signifie une chute de 3 mètres pour 1d6 dégâts. Un échec sur le second : une chute de 5 mètres pour 2d6 dégâts.

Pendant tout le temps où les joueurs essayent d'entrer en ville et jusqu'à ce qu'ils réalisent ce qui s'est passé, jouez sur le côté mystérieux, inquiétant et incompréhensible de la situation. N'oubliez pas les nuages noirs localisés au-dessus de la ville qui tourbillonnent dans un ciel sans vent et le silence oppressant (il émane habituellement d'une ville un brouhaha) parsemé d'éclairs qui frappent de temps à autre.

Habitants pétrifiés

C'est sur le mur d'enceinte que les personnages devraient probablement rencontrer leur premier habitant pétrifié, un garde occupé à scruter dans la direction de la Tour du Phare. La vue sur la demeure du magicien est parfaite d'ici et il est évident que son sommet est détruit, ce qui plongera Clovik une fois de plus dans la consternation. Et lui permettra de lancer son fameux « *Nous sommes perdus !* »

La statue a tendance à attirer la foudre (voir plus bas), un personnage qui l'examine a 1 chance sur 1d6 à chaque tour d'en être victime !

Le garde, et tout son équipement, ressemble à une statue de pierre d'un noir mat qui ne reflète pas la lumière. Le niveau de détail est d'un réalisme incroyable, comme si ce n'était pas réellement de la pierre. Il est absolument impossible de la déplacer ni de l'abîmer. Elle est hors de ce temps.

Les personnages rencontreront rarement des statues dans les rues, la plupart des habitants ont été pétrifiés chez eux, durant la nuit, généralement en plein sommeil.

Les foudres du temps

La foudre frappe aléatoirement, le plus souvent des objets en hauteur, comme le sommet d'une tour ou d'une maison, mais pas seulement. Exceptionnellement, elle peut aussi frapper une créature qui se déplace dans la rue.

Lorsqu'un personnage est en mouvement à l'extérieur, cette possibilité est simulée par la table des rencontres (voir Table des Rencontres dans Paleseaux, page 45).

De plus, à chaque fois qu'un personnage réalise une action à ciel ouvert dans Paleseaux (combat, escalade, etc.) et qu'il obtient un résultat de 13 au d20, que ce soit un succès ou un échec, la foudre frappe ! (Pourquoi le 13 ? Parce que vous vous en souviendrez !)

Cet effet est aussi valable pour les PNJ et les monstres.

Lorsque la foudre affecte un personnage, lancez 1d6 et lisez le résultat.

D6	Effet
1	**Frappé de plein fouet !** Le personnage subit 3d6 dégâts, la moitié s'il réussi un jet de sauvegarde de Dextérité DD 15.
2-3	**Projeté par la foudre !** Le personnage subit 2d6 dégâts et il est projeté à 1d6 mètres, la moitié s'il réussi un jet de sauvegarde de Force DD 15. En cas d'échec, il est de plus au sol.
4-6	**Dans la zone d'impact !** Le personnage doit réussir un test de jet de sauvegarde de Constitution DD15 ou perdre son prochain tour..

Se déplacer en ville

Lorsque les personnages se déplacent d'un lieu à un autre en ville, cela n'est pas sans risque.

Voici un ensemble de règles pour simuler les dangers de Paleseaux.

A/ Vous devez commencer par découper le trajet en étapes : une étape relie deux points notables proches (numéros sur la carte), de **1** vers **2**, **2** vers **4**, **3** vers **6**, etc. Par exemple aller du Beffroi (**2**) à Grand Place (**6**) comporte 2 étapes : du point Beffroi (**2**) au pont du cimetière

(**4**), puis du pont à Grand Place (**6**). Autre exemple : aller de la Tour du Phare (**1**) vers Grand Place (**6**) nécessite aussi 2 étapes : prendre une barque vers le port, puis aller du port à Grand Place. Lors de la première étape, si le groupe provoque une rencontre (une meute d'écorchés, par exemple), vous avez le choix. Soit vous ne jouez pas cette rencontre (un trajet en barque est plus sûr que les rues), soit vous considérez que la meute a repéré la barque des PJ et les attend sur le quai. Dans ce cas, vont-ils décider de combattre les créatures ou d'accoster bien plus loin (ce qui rajoutera une étape à leur périple) ?

B/ Pour chaque étape, demandez aux personnages quel type de progression ils choisissent :

D'un pas alerte : les PJ se déplacent rapidement et couvrent la distance en 5 minutes. Chaque personnage doit réussir un test de Dextérité (Discrétion) DD 15 pour ne pas faire de rencontre.

Profil bas : les PJ se déplacent prudemment en évitant de faire du bruit et en étant attentifs à éviter et contourner les dangers. Ils couvrent la distance en 15 minutes. Chaque personnage doit réussir un test de Dextérité (Discrétion) DD 10 pour ne pas faire de rencontre.

En rasant les murs : les PJ se déplacent très prudemment en prenant le temps d'être le plus discrets possible, quitte à patienter à l'abri le temps nécessaire pour éviter les dangers. Ils couvrent la distance en une demi-heure. Chaque personnage doit réussir un test de Dextérité (Discrétion) DD 5 pour ne pas faire de rencontre.

La nuit, la difficulté de tous les tests est augmentée de 5 !

Il suffit qu'un seul personnage du groupe rate un test pour provoquer une rencontre, mais plusieurs échecs n'augmentent pas le nombre de rencontres (un groupe nombreux est moins discret, mais l'union fait la force). Chaque joueur qui obtient un « 1 naturel » sur ce test ajoute un tirage supplémentaire sur la table des rencontres.

Important : dès que les PJ s'arrêtent pour combattre, lancez 1d6 à chaque round, sur un résultat de 1 ou 2 (de 1 à 3 la nuit), un écorché supplémentaire arrive et se joint au combat… À partir du cinquième jour en ville, le nombre d'écorchés ayant augmenté, vous pouvez augmenter les probabilités (1-3 le jour, 1-4 la nuit). Vous pouvez augmenter ou baisser ces probabilités, mais les joueurs doivent rester dans un climat de stress et d'urgence !





Ah ah ! Foi de papy Donjon, entre les rencontres et les éclairs qui frappent aveuglément, les trajets vont être rudes, c'est la zone mon p'tit gars ! En tant que MJ, tu es seul maître pour doser les épreuves. Alors papy se permet un petit conseil : si tu vois que tes PJ sont déjà au plus mal, n'hésite pas à tricher sur les dés pour les aider afin de leur éviter une mauvaise rencontre de plus. On n'est pas des bêtes non plus. Maintenant, suis d'avis que la réciproque soit vraie aussi. La triche peut servir à pimenter un peu la sauce... [rires maléfiques]

Les écorchés ou les gargouilles sont des créatures infatigables, il est donc difficile de les semer : enfoncer une porte et se barricader dans une maison peut être une solution pour sauver sa peau. Les écorchés assiègent alors la maison en nombre pendant 1d6 heures, puis ils se lassent et partent si les PJ ne donnent pas signe de leur présence.

C/ À chaque fois que les PJ provoquent une rencontre, tirez un 1d6 sur la table suivante et jouez le résultat.

Table des Rencontres dans Paleseaux :	
1	**Coup de foudre :** le personnage ayant obtenu le résultat le plus faible au test de rencontre subit les effets des *foudres du temps* (tableau page 43).
2	**Vol de gargouilles :** 1d3 gargouille(s) repèrent les PJ et les attaque(nt) (voir la Tour Grise pour les statistiques).
3-4	**Repéré :** un écorché prend en chasse les PJ (voir le Cimetière).
5-6	**Meute :** 1d6+2 écorchés prennent en chasse les PJ.

Se nourrir en ville

Pour se nourrir, les personnages vont devoir piller les garde-mangers des habitants de Paleseaux. Une expédition menée sur une auberge, par exemple, devrait permettre d'accumuler des provisions pour quelques jours (pain noir, salaisons, vin…). Ils n'auront pas accès à des denrées fraîches (fruits et légumes) à moins d'investir le *verger* de la *Tour du Phare* (voir zone 17).

Bref, se nourrir pourra constituer une petite aventure en soi. Tous les animaux ont eux aussi été pétrifiés bien que, rapidement, quelques chiens et chats errants des alentours vont coloniser la cité. Les oiseaux ont quant à eux fuit la cité, ses nuages noirs et ses foudres !

Autour de Paleseaux

Au Sud de la Jarne, c'est le marais d'où viennent les personnages. Il y a bien quelques troupeaux de moutons vers l'Ouest, mais leurs gardiens ont disparu (capturés et réduits en esclavage ou bien terrés quelque part). Au Nord, ce sont les terres agricoles, là aussi, les fermes isolées ont été pillées par les forces du dragon et leurs habitants emmenés en esclavage vers les mines de Hauteroche. Les quelques survivants se dissimulent dans des grottes ou des cachettes…

1 - Tour du Phare

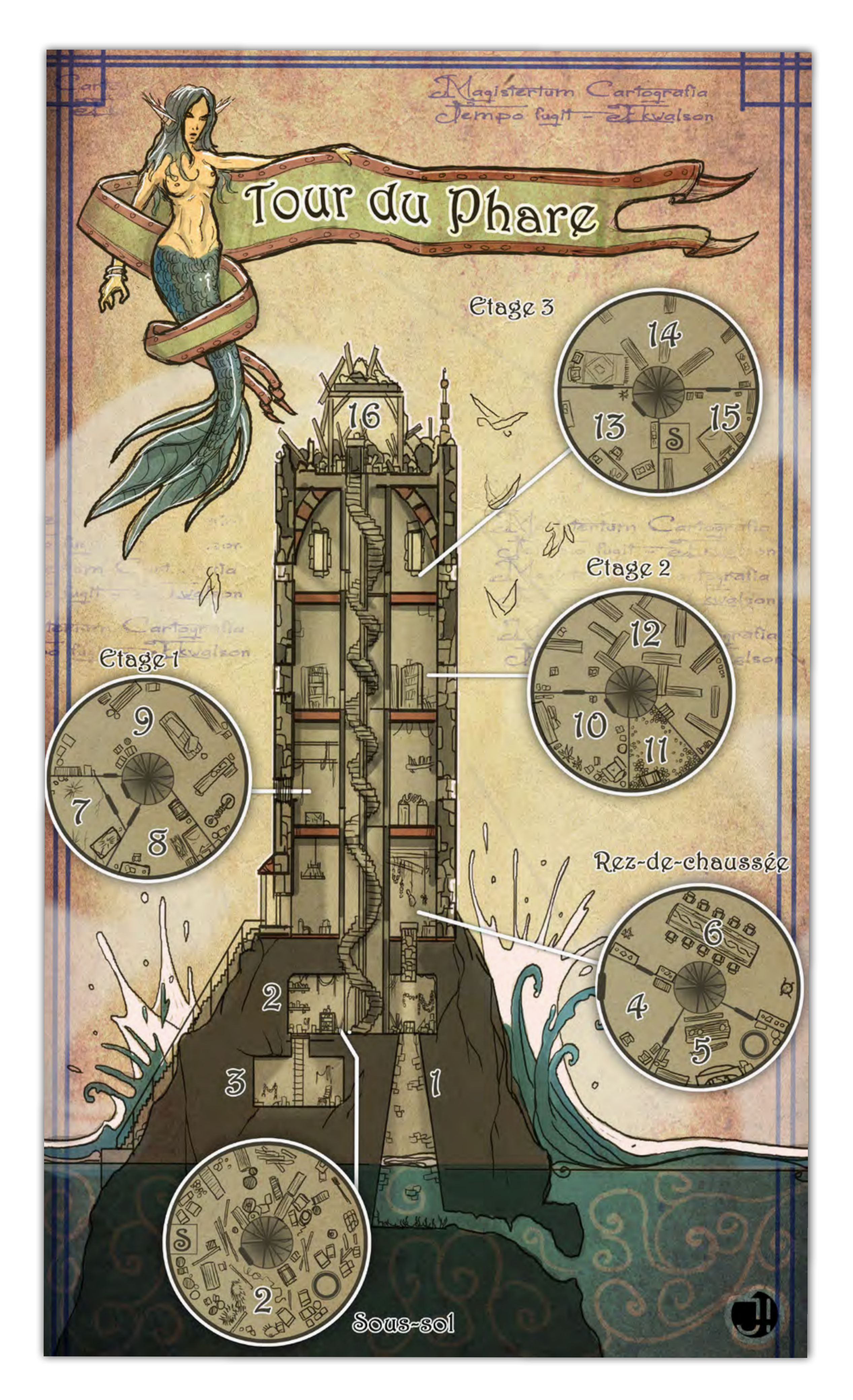
La tour d'Urbius le magicien est appelée Tour du Phare en raison de sa partie supérieure occupée par un phare destiné à indiquer l'entrée du port à ceux qui naviguent sur le lac Diamant. Mais cette partie est à présent complètement effondrée, alors que le reste de l'édifice est en parfait état. La tour de pierre noire fait une dizaine de mètres de diamètre et le double de haut. Elle est construite sur un gros rocher, un petit ponton de pierre est aménagé au niveau du lac et un escalier raide mène à la porte. Quelques rares et étroites ouvertures permettent de compter 4 étages et le sommet de la tour doit bien culminer à 30 mètres au-dessus des flots.

La tour est l'habitation du magicien. Il a conduit en ces murs ses expérimentations et c'est là que Clovik veut mener les PJ. Après être entré en ville par l'enceinte Sud,



Pas de descriptions ?

Les pièces de la tour ne sont pas toutes décrites spécifiquement par un petit texte à lire à vos joueurs, comme vous en avez sans doute parfois l'habitude. Les informations sont présentes, mais la présence avec les PJ de Clovik qui connaît parfaitement les lieux change la donne d'une exploration classique. Les PJ ne manqueront certainement pas de lui demander de les informer à l'avance de ce qui se trouve derrière telle ou telle porte. Il vous faudra donc improviser une description en paraphrasant le texte.



Magisterium Cartografia
Tempo fugit - Ekwalson
Tour du Phare
Etage 3
14
13
15
S
16
Etage 2
12
10
11
Etage 1
9
7
8
Rez-de-chaussée
6
4
5
2
3
1
S
2
Sous-sol

il leur faudra aller au port pour prendre une barque et se diriger vers la tour.

Entrer dans la tour : une protection invisible enveloppe la tour, toute personne qui tente de la toucher (mur, porte, etc.) se trouve violemment projetée en arrière à 2d4 mètres de là (1d4 dégâts sauf à réussir un test de Dextérité (acrobaties) pour se rattraper).

Lors de l'arrivée des personnages, Clovik sera sans doute la première victime du dispositif lorsqu'il tentera naïvement d'entrer, comme à son habitude. Éjecté, il percutera la personne juste derrière lui (qui subira 1d4 dégâts à moins de réussir un test de Dextérité DD 15) et tous les personnages derrière lui devront faire un test de Dextérité DD 10 pour éviter de chuter dans l'escalier raide et subir 1d4 dégâts.

Clovik explique que le magicien avait prévu des protections de ce type en cas d'attaque, mais il n'en connaît pas précisément les détails. Laissez les PJ tenter différentes manœuvres sans succès pour entrer et lorsqu'ils seront découragés, Clovik aura un éclair de lucidité : il y a dans la tour un puits dont on tire l'eau, il pense que celui-ci pourrait communiquer avec le lac. Oui, il va falloir se jeter à l'eau !

À l'eau : Première étape, descendre au fond du lac au pied du piton rocheux nécessite de réussir 3 tests Force (Athlétisme) DD 10. Lorsqu'un test est raté, le joueur peut choisir de remonter à la surface ou de continuer. Dans le premier cas, il repart à 0 succès, mais ne subit pas de pénalité. Dans le second cas, il sacrifie 1 point de vie et subit un désavantage à son prochain test, mais il conserve les succès accumulés.

Ensuite, une fois au fond du lac, il faut réussir un test de Sagesse (Perception) 15 pour repérer entre les rochers un conduit naturel. Un personnage peut rester au fond plusieurs rounds (un test par tour) en réalisant un test supplémentaire de Force (Athlétisme) DD 15 à chaque tour (1d4 dégâts en cas d'échec).

Lorsque le conduit est repéré, l'explorer demande 3 succès supplémentaires sur les tests de Force (Athlétisme) DD 10.

Hélas, une grille obstrue l'ouverture après quelques mètres. Arracher la grille demande un test de Force DD 20 (un essai par round). Il n'y a de place que pour une seule personne de front dans ce petit tunnel. Au bout d'un moment, si aucun PJ n'y pense, Clovik suggérera que quelqu'un attache une corde à la grille, il y en plein sur les quais ! Chaque personnage supplémentaire qui tire sur la corde ajoute +2 au test de Force.

Une fois la grille retirée du trou, plonger du bord, descendre au fond et franchir le tunnel jusqu'à l'air libre du puits (repère numéro 1) demande de réussir un total de 5 tests de Force (Athlétisme), toujours difficulté 10.

Sous-sol

1- Le puits

Le tunnel aquatique débouche sur le côté d'une pièce en forme de cône de 4 mètres de diamètre à sa base pour 1 mètre au sommet (l'ouverture du puits) et 8 mètres de haut dont 5 mètres au-dessus de l'eau (donc 3 mètres d'eau). L'ouverture du puits doit donc être atteinte en escaladant une paroi humide et en dévers de pierres maçonnées.

Mais un autre problème attend le (ou les) malchanceux : un élémentaire d'eau (voir *Créatures et opposition*) est lié au puits par magie. Sa présence se manifeste au premier round de la présence d'un intrus par un frémissement à la surface. Au suivant, des vaguelettes se forment un peu partout et au troisième tour, une silhouette menaçante de 2 mètres 50 de haut se dresse à la surface de l'eau et attaque !

Combattre dans l'eau : Les règles de combat aquatique sont présentées à la fin du chapitre de combat du manuel des règles. De plus, vous pouvez donner un *avantage* à toutes les attaques de l'élémentaire sur une cible immergé. Après tout c'est son élément.

Chanceux le malchanceux !

Une bonne surprise attend un grimpeur maladroit : lorsqu'un personnage rate un test, signalez-lui qu'il vient de tomber en arrachant une pierre de la maçonnerie. En remontant il pourra comprendre qu'il a descellé une très ancienne cachette et découvert un petit trésor caché là il y a bien longtemps par un inconnu !

Dans un coffret vermoulu se trouve une vielle bourse de cuir contenant 21 pièces d'or et une splendide dague à lame d'argent (Tue-Mort).

TUE-MORT

Arme (dague), rare

La lame de cette dague est parcourue de runes elfiques anciennes qu'un elfe ou un magicien pourra identifier avec un test d'Intelligence (Arcanes) DD 15. Elles signifient « Tue-mort ». Vous gagnez un bonus de +1 aux jets d'attaque et de dégâts effectués avec cette arme magique. Sa lame luit en présence de mort-vivants (à moins de 20 mètres) en émettant une lumière faible dans un rayon de 3 mètres. Elle inflige +1d6 dégâts radiants contre ce type de créatures (cela comprend les écorchés).

Une fois l'élémentaire vaincu, il faudra soit un sort de Vol soit réussir 2 tests de Force (Athlétisme) DD 20 successifs pour atteindre le haut du puits, chaque échec signifiant le retour à l'eau.

Un dernier obstacle attend le grimpeur (ou celui qui vole jusque-là). Des runes magiques légèrement lumineuses forment un cercle à l'intérieur du puits, environ 1 mètre avant le sommet. Elles sont sans danger (mais le PJ n'en sait rien !) et servent simplement à purifier l'eau qui franchit ce cercle magique et que l'on puise à l'aide d'un sceau. Un magicien ou un prêtre pourra le déterminer en réussissant un test d'Intelligence (Arcanes) DD 15.

Hélas pour les joueurs, le treuil du puits n'est pas installé au sous-sol, mais dans la cuisine, ce qui ne va pas faciliter la tâche des suivants à moins que l'éclaireur ne remonte d'abord seul jusque-là (voir la cave).

2- La cave

La cave possède en son centre une porte qui ouvre sur l'escalier et un puits. La porte est fermée à clef et la clef est dans la serrure de l'autre coté (porte simple de qualité CA 15, 18 pv). Accéder au puits supérieur sans sort de Vol est presque impossible à moins de boucher le puits pour grimper en son centre.

La cave est bondée d'étagères couvertes d'ustensiles et de vieilleries, bricolage, magie, cuisine…

Il n'y a rien de valeur mais les personnages pourront y trouver pleins de choses pour bricoler des plans tordus en cherchant un peu (corde, barre de métal, chaîne…).

Une trappe est cachée dans le sol sous la poussière, il faut réussir un test de Sagesse (Perception) DD 15 pour la trouver et un autre test d'Intelligence (Investigation) DD 15 pour trouver le levier qui fait apparaître des marches descendant au cachot (un bout de métal semble-t-il posé contre le mur parmi tant d'autres). Mais à chaque fois qu'un personnage farfouille à la cave à la recherche d'un quelconque objet, lancer 1d12, sur un résultat de 1, il actionne le mécanisme involontairement…

Clovik connaît bien ce passage secret, mais n'en soufflera mot tant qu'il n'y est pas contraint (voir 3- Le cachot, ci-dessous).

3- Le cachot

Cette pièce rectangulaire sans ouverture contient peu de chose. Des chaînes d'acier particulièrement solides sont fixées au mur et un siège de bois et de métal manifestement conçu pour attacher quelqu'un très solidement trône au centre. On trouve près du siège un casque de métal étrange, équipé de sangles, de tubes et de vis conçues pour se fixer sur le crâne du porteur. Le bois du siège et les murs portent des traces de griffes profondes. Le siège pourrait faire penser à un instrument de torture.

Le casque de métal est épais, il est couvert de symboles magiques (symbole de l'âme), les tubes semblent pouvoir accueillir des fioles (ou des cristaux). Dans un coffret de bois entreposé dans un coin, on peut découvrir 3 gros cristaux transparents soigneusement emballés dans du vélin (il s'agit de quartz aux proportions parfaites).

Un test de Sagesse (Perspicacité) DD 20 permet de percevoir emphatiquement des traces de peur et de violence à cet endroit…

C'est dans cette pièce que Clovik était enfermé les nuits de pleine lune avant qu'Urbius ne réussisse à le guérir. C'est sur ce siège qu'il a été attaché pour subir les expériences qui ont permis de séparer son côté sombre et de l'isoler dans un cristal.

Plus récemment, Urbius avait capturé un écorché et l'avait soumis à cet endroit à un examen approfondi auquel Clovik n'a pas eu la force d'assister. Clovik possède de très mauvais souvenirs ici et c'est un endroit qu'il évite le plus possible.

L'Escalier

Un escalier en colimaçon occupe le centre de la tour sur toute sa hauteur, il permet d'aller de la cave au toit sans interruption. Il mesure environ 1 mètre de large et il est assez raide. Si un combat devait survenir à cet endroit, un seul personnage pourrait s'y battre de front et la créature la plus haute obtiendrait un avantage en attaque. L'utilisation d'une arme à 2 mains subirait un désavantage en attaque.

À chaque palier, sauf au rez-de-chaussée, l'escalier comporte une porte qui ferme l'accès à l'étage. La porte de la cave est en bois et la clef est dessus (du mauvais côté pour les PJ).

La porte du premier étage est peinte en rouge, celle du second en bleu et celle du troisième en noir, la porte qui donne sur le toit, peinte en blanc, est enfoncée et laisse passer toutes sortes de débris qui jonchent les dernières marches.

Toutes les portes de couleur sont piégées et nécessitent un mot de passe. Clovik connaît les mots de passe qui permettent d'ouvrir les portes rouge et bleue et sait qu'il faut une clef magique pour les appartements d'Urbius. En revanche, il ne sait pas que les portes sont piégées, car elles ne le sont pas habituellement, c'est la mise en route du dispositif de sécurité qui a déclenché les enchantements.

Rez-de-chaussée

4- Entrée

La porte extérieure est fermée par magie. Seuls Clovik et Urbius peuvent l'ouvrir ou la fermer, mais il faut pour cela la toucher. Clovik peut donc seulement l'ouvrir de l'intérieur tant que la protection magique de la tour activée par Urbius fonctionne. Cela signifie que si Clovik reste dans la tour, il peut ouvrir aux personnages à tout moment, mais que, s'il sort avec eux, il leur faudra repas-

Quitter la Tour

A priori, les personnages n'auront pas l'occasion d'annuler le sort de protection qui empêche d'entrer dans la tour. Ils devront donc y laisser Clovik lorsqu'ils sortiront, afin que celui-ci leur ouvre de l'intérieur ou il faudra se résoudre à envoyer quelqu'un sous l'eau à chaque retour. Clovik en profitera pour mener des recherches sur les thèmes qui intéressent les PJ, ce qui vous libérera de devoir jouer ce PNJ en permanence.

Clovik insistera toutefois pour participer à la scène finale. Il se sent responsable de sa ville et après tout si le plan rate, retourner à la tour risque de ne plus servir à grand chose !

ser par le puits ! La porte se referme automatiquement 5 rounds après avoir été ouverte.

C'est une porte enchantée en chêne massif renforcée de métal de 20 centimètres d'épaisseur, il faudrait un bélier pour l'enfoncer et les marches à l'extérieur ne permettent pas de toute façon de manipuler un tel engin.

Le hall d'entrée lui-même comporte un vestiaire et des sièges confortables pour permettre aux visiteurs de patienter. En face de ceux–ci, un portrait peint du magicien semble épier les PJ : il est enchanté et les yeux d'Urbius suivent les déplacements des créatures dans la pièce. Cet enchantement est simplement destiné à rappeler aux visiteurs qu'ils sont dans la maison d'un puissant magicien et à les rendre nerveux.

Deux portes en bois mènent respectivement à la cuisine et à la salle à manger, une ouverture donne sur l'escalier central.

5- Cuisine

Rien de particulier, c'est une cuisine avec une cheminée et une table qui sert à Urbius et Clovik pour tous les repas, la grande salle à manger n'est utilisée que lorsqu'il y a des invités.

La cuisine possède un puits avec un solide treuil à manivelle qui permet de remonter de l'eau en passant à travers la cave jusqu'au puits. Il est facile de descendre le sceau pour permettre à un personnage de grimper à la corde : cela nécessite un test de Force (Athlétisme) DD 10 ou DD 5 si on pense à y faire des nœuds.

6- Salle à manger

Une grande table en bois massif, 10 sièges à haut dossier et des vaisseliers occupent la pièce. Une peinture de la ville de Bastion et un portrait du roi Lucius III décorent les murs (le père de Lucius IV). Sur les meubles quelques splendides cristaux sont exposés (quartz, pyrite…) et une énorme géode d'améthyste (violette) occupe le coin Est.

1er Étage

Une porte de bois massif peinte en rouge et décorée de ferrures en bronze ferme l'accès à cet étage.

Pour ouvrir la porte il faut prononcer le mot de passe 'Libram' avant d'appuyer sur la porte. Dans le cas contraire, elle reste fermée et toute la cage d'escalier (tous les étages) est soudainement emplie de flammes. Chaque personnage présent dans l'escalier subit alors 2d6 dégâts de feu.

7- Chambre blindée

Cette pièce est dépourvue de mobilier, si ce n'est une table en pierre en son centre. C'est là qu'Urbius mène les expériences dangereuses ou explosives, afin de ne pas détruire son laboratoire et tout ce qu'il contient.

Sur le mur extérieur, face à la porte, des volets de métal ferment ce qui ressemble à une fenêtre. Ils sont bloqués par un verrou. Au pied de la fenêtre une longue corde est enroulée sur une sorte de treuil, la corde est munie d'une ceinture à son extrémité et elle est destinée à « ne pas s'égarer dans le verger » (voir 17) : Clovik pourra mettre en garde les PJ à ce sujet.

Quelqu'un qui ouvre les volets aura la surprise de ne pas trouver derrière une vue sur le port, mais un agréable paysage de verger, des arbres fruitiers plantés à perte de vue et un gazon accueillant qui attend l'explorateur à environ à 1 mètre sous le rebord de la fenêtre. Il s'agit d'un monde de poche crée par Urbius il y a quelques années à la suite d'une expérience ratée qui a failli faire basculer toute la tour dans les limbes. Au bout du compte, le magicien a trouvé une utilité à cette poche résiduelle, notamment une source inépuisable de fruits frais ! Plus récemment, ne sachant pas quoi faire du basilic qu'il avait capturé à des fins expérimentales sur la pétrification, il l'a relâché ici en attendant de trouver le temps pour une solution plus radicale !

Le monde de poche est décrit sous le repère 17.

8- Chambre de Clovik

La chambre de l'apprenti contient un lit, un petit bureau et un coffre où il entrepose ses effets personnels, notamment un épais grimoire qui contient sa collection de fleurs séchées.

Clovik n'a rien gardé de sa vie d'avant. Il n'y a qu'un indice à trouver ici à ce sujet : un bout de parchemin. Un morceau de missive que son frère aîné lui avait écrit et qui lui permet de se rappeler ce qui l'attend s'il retourne à Lycanis. Il ne reste qu'une seule phrase :

« Partout et de tout temps, l'homme a été un loup pour l'homme… Quelle mouche t'aurait donc piqué que tu préfères devenir un mouton ? »

9- Laboratoire

Le laboratoire est une vaste pièce bien remplie. Les étagères croulent sous les objets en tous genres : bocaux de poudres et de liquides colorés, alambics et potions diverses, grimoires et parchemins, outils connus ou étranges…

Au centre de la pièce une vaste table est occupée par des plans et, au centre, un objet constitué de deux hémisphères semble constituer le sujet des recherches actuelles du magicien : la ***Chronosphère***.

Clovik pourra expliquer qu'Urbius travaillait sur la Chronosphère, destinée à contrer les effets du souffle pétrifiant du dragon. Il n'a pas tellement participé à ces recherches, étant occupé à ses propres études de magie, mais il sait que l'appareil magique était presque au point.

À propos de la pétrification : au départ, Urbius s'est fourvoyé dans ses recherches concernant une méthode pour ramener à la vie les victimes de Lytochronox. Dans ce cadre, il a capturé des créatures dangereuses comme un couple de cockatrices et même un basilic. Il a bien réussi à mettre au point un onguent contre la pétrification, mais celui-ci s'est avéré inopérant sur les victimes du dragon. En poussant plus loin son travail, le magicien s'est finalement aperçu qu'il s'agissait en fait d'un puissant sort d'arrêt du temps. C'est à ce moment-là qu'il a commencé à concevoir la Chronosphère. Il y a ainsi dans le labo beaucoup de matériel relatif à ces recherches dont de nombreuses petites créatures pétrifiées (rats, un chat…).

Clovik sait où trouver une fiole contenant 5 doses de l'onguent contre la pétrification (et cela risque d'être utile aux personnages lors de la chasse aux cockatrices). Chacune d'elle appliquée sur une victime pétrifiée lui rend sa mobilité normale. La bibliothèque abrite la formule de l'onguent et, dans le laboratoire, il y a tout ce qu'il faut pour fabriquer 6 doses supplémentaires (5 tests d'Intelligence (Arcanes) DD 15 à réussir par dose, 1 heure de travail par test). Bien sûr, ce baume n'est pas efficace sur les victimes de Lytochronox.

À propos de la Chronosphère : le laboratoire et la bibliothèque sont des sources de renseignements vitales pour la suite de l'aventure et la mise en fonction de la Chronosphère. Les personnages, avec l'aide de Clovik, devront commencer par étudier toutes les notes d'Urbius éparpillées dans le laboratoire et dans certains grimoires de la bibliothèque pour comprendre le fonctionnement de l'objet.

Chaque demi-journée de recherche au laboratoire ou dans la bibliothèque d'Urbius permet à un personnage de faire un test d'Intelligence (Arcanes) DD 15. Le MJ devra ajouter les succès pour dévoiler progressivement les renseignements ci-dessous. Si le personnage atteint une difficulté de 20, cela compte pour 2 succès. Si les joueurs n'ont pas de chance aux dés, il leur faudra même travailler la nuit pour en apprendre plus ! Clovik apporte également un secours important, il peut accorder +3 aux tests de n'importe quel personnage qu'il aide.

Succès	Renseignements
1	La Chronosphère est bien le moyen mis au point par Urbius pour mettre fin à la pétrification de Lytochronox.
2	Les aiguilles servent à régler le fonctionnement de l'objet. La grande doit indiquer le nombre de jours écoulés depuis la pétrification des victimes que l'on veut 'soigner'. Les graduations vont jusqu'à 12 seulement, ce qui signifie sans doute qu'au-delà l'artefact ne sera plus efficace !
3	Il faut de l'énergie pour la mettre en marche, la chaîne qui est reliée à la sphère est prévue à cet effet, elle doit canaliser celle-ci vers le cristal central. La petite aiguille sert à déterminer le rayon d'action de l'objet, mais plus le rayon d'action est grand, plus il faut de l'énergie.
4	Pour que la sphère fonctionne, il faut l'ouvrir en deux et placer des composants symboliques du passage du temps dans les 4 petites coupelles.
5	Les composants symboliques doivent représenter l'aube (sang de coq) et la nuit (sang de loup), la naissance (larme de nouveau-né) et la mort (poussière de cadavre). Mais ces types de composants ont été imaginés par Urbius pour affecter un ou deux individus, pas une ville entière !
6	Pour agir à l'échelle d'une ville comme Paleseaux, il faudra régler la petite aiguille sur 12, puis capter la foudre répétée d'un puissant orage et enfin, placer des composants symboliques puissants et magiques. Il faudra enfin placer l'objet en hauteur dans un endroit central de la ville.
7	Le chercheur trouve le composant symbolique 1 (voir description Chronosphère).
8	Le chercheur trouve le composant symbolique 2 (voir description Chronosphère).
9	Le chercheur trouve le composant symbolique 3 (voir description Chronosphère).
10	Le chercheur trouve le composant symbolique 4 (voir description Chronosphère).
11	Tout est déjà dit…

À partir des informations ci-dessus, les PJ pourront mener de plus amples recherches sur des thèmes précis s'ils le souhaitent (voir les thèmes abordés dans la description de la bibliothèque).

2ᵉ Étage

Une porte de bois massif peinte en bleu et décorée de ferrures en argent ferme l'accès à cet étage.

Pour ouvrir la porte il faut prononcer le mot de passe *Verata* avant d'appuyer sur la porte. Dans le cas contraire, elle reste fermée, toute la cage d'escalier est soudainement zébrée d'éclairs et chaque personnage présent subit 2d6 dégâts d'électricité.

10- Palier

Salle de lecture et de repos

11- Le trésor

C'est la salle du trésor d'Urbius. Ce butin est hors d'atteinte, car le seul moyen d'y avoir accès est de passer par les appartements d'Urbius (voir 3ᵉ étage à ce sujet).

12- Bibliothèque

La bibliothèque, certainement la pièce la plus importante de la tour avec le laboratoire, est coupée en deux parties. Près de l'entrée, l'espace est principalement occupé par deux pupitres de lecture, puis tout le reste est bondé de livres du sol au plafond, formant un labyrinthe d'allées étroites entre les étagères.

Sur un des pupitres repose un épais grimoire consacré au Marais du Dragon. Il expose contes et légendes et, en particulier, un récit traite des héros qui ont défait le dragon. Leurs statues sont désormais les gardiennes de la mémoire de cet exploit, érigées à l'endroit précis où, parait-il, se situait l'antre du dragon ! Un récit du combat retranscrit d'après la tradition orale semble très exagéré. « Estaient si vaillants héros qui occirent le grand ver éclipsant, qu'ils poursuivirent dans les cieux et sous terre, en des mondes différents, en d'autres temps ! »

Il semblerait que ce soit à partir de cette dernière affirmation que l'auteur bâtit une théorie qui annonce le retour des héros en d'autres temps, c'est-à-dire dans le futur…

On y trouve aussi des légendes sur le trône de la forêt et Noirbois, des allusions à la « sorcière Rebecca, la très puissante et maléfique reine du marais, fille du démon de Noirbois et d'une fée aussi vieille que le marais lui-même ». Et le livre que les PJ tiennent en main est déjà vieux de 200 ans...

En fouillant, en étudiant ici et en recoupant avec les éléments trouvés dans le laboratoire, les personnages pourront comprendre la fonction et le fonctionnement de la Chronosphère (voir 9- Laboratoire).

Voici aussi, par ordre alphabétique, quelques renseignements supplémentaires que les personnages pourront trouver en cherchant sur les bons sujets. Vous serez sans doute amené à en improviser d'autres…

Basilic, cockatrice : tous les renseignements possibles et imaginables sur ces créatures, mode de reproduction, attaques spéciales, etc.

Un personnage qui lit ces ouvrages pourra sans peine reconnaître le cri de la cockatrice à l'aube chaque jour à Paleseaux. Un personnage qui passe une journée à consulter ces ouvrages bénéficiera d'un bonus de +2 à tous les tests visant à capturer ou piéger une cockatrice et aux tests de résistance à la pétrification dans les rencontres à venir.

Cimetière, mort : peu d'ouvrages traitent de ce sujet, mais il existe un grimoire en particulier, annoté par Urbius lui-même sur les plus anciens caveaux du cimetière de Paleseaux. La page qui concerne un ancien mausolée est indiquée par un marque-page, elle situe la dernière demeure de Selmak l'Ancien, fondateur de la ville, vieille de cinq siècles. Une annotation en marge indique : « P*arfait ! Quoi de mieux que les cendres du fondateur lui-même !* »

Cristaux : après les romans à l'eau de rose (voir 15 !), les cristaux constituent la seconde passion d'Urbius. De nombreux ouvrages y sont consacrés. Beaucoup font référence à une antique civilisation qui maîtrisait parfaitement l'utilisation des cristaux en magie : la civilisation Calicienne. Urbius s'inspire de ces travaux et se sert dans ses expériences de nombreux cristaux pour stocker et restituer l'énergie magique, en particulier l'énergie de la foudre ou des éclairs magiques. Il est aussi fait référence à d'autres applications comme les pierres d'âme ou réceptacles magiques, destinés à contenir l'âme des êtres vivants notamment grâce à des sorts de possession.

Loup-garou : annoncez aux joueurs que de nombreux livres traitent du sujet. Un test d'Intelligence (Investigation) DD 10 réussi révélera même qu'il y en a bien plus que ce qu'on serait en droit d'attendre d'une bibliothèque ordinaire de magicien. On y apprend notamment que la forêt de Lycante tire son nom de ces monstres. D'autres ouvrages comportent des témoignages sur des rumeurs de loup-garou au sein même de la ville de Lycanis !

Il y a aussi de nombreux ouvrages sur la lycanthropie et la façon de la soigner dont un en particulier traitant de la scission des âmes infectées qui comporte de nombreuses annotations manuscrites et mêmes quelques croquis d'un casque étrange (celui du cachot). Présenter à Clovik ce dernier ouvrage provoquera chez lui un effondrement en larmes, suivi d'une fuite dans sa chambre (repère 8).

Il faudra alors une grande gentillesse et un test de Charisme réussi pour lui faire avouer la vérité.

Paleseaux : un ouvrage retrace l'histoire de la cité qui n'était au départ qu'un simple village de pêcheurs. Il semble qu'il y a 6 siècles, un puissant magicien nommé Selmak (sauveur en ancien langage tribal) sauva le village des griffes d'un vil dragon et s'y installa. Sous son autorité, le village nommé à l'époque Pâleau prospéra et devint la ville de Paleseaux. Il fit construire la tour du phare pour sauver les pêcheurs du naufrage et édifia l'enceinte de la vieille ville. Il est considéré comme le



LA CHRONOSPHÈRE

La Chronosphère est une sphère en métal cuivré, enserrée d'un bandeau cylindrique, forgé à partir d'un étrange alliage aux reflets bleus, comportant des chiffres romains allant de 1 à 12. Elle est suspendue par une chaîne fixée au sommet de l'hémisphère supérieur tandis qu'une aiguille en forme de serpent est entraînée par un axe qui émerge de la moitié inférieure, sa pointe indiquant les chiffres sur la périphérie du globe. Une plus petite aiguille, la queue du serpent, indique des chiffres allant aussi de 1 à 12 en bas de l'objet.

En dévissant le bandeau intermédiaire, on peut ouvrir l'hémisphère supérieur de la Chronosphère, révélant en dessous un merveilleux système d'engrenages enserrant un cristal translucide et 4 petites coupelles pourvues de canaux conduisant au cœur du cristal.

Utilisation

Le fonctionnement de la Chronosphère nécessite des composants symboliques du passage du temps : début et fin (de journée et de vie) ainsi que d'une formidable quantité d'énergie pour fonctionner. Il ne s'agit pas d'une invention parfaitement fiable et stable. La qualité, la quantité des composants symboliques utilisés ou même la puissance de l'énergie peuvent en faire grandement varier les effets.

Par exemple, pour utiliser l'objet sur un seul individu, le sang d'un coq et d'un loup ordinaire pourraient suffire, mais certainement pas pour toute une ville. Dans ce cas, il va falloir des composants magiques beaucoup plus puissants. Voici ce qui a été prévu par Urbius pour affecter une zone de la taille de Paleseaux :

- Composant symbolisant la naissance : une larme de nouveau-né ayant des pouvoirs magiques
- Composant symbolisant la mort : une pincée de poussière du cadavre d'un très ancien magicien
- Composant symbolisant le jour : une goutte de sang de cockatrice, prélevée à l'aube
- Composant symbolisant la nuit : une goutte de sang de loup-garou, prélevée à la pleine lune
- La foudre d'un puissant orage pour activer l'objet.

Les composants doivent être déposés dans les petites coupelles, puis ces dernières doivent être refermées soigneusement. Enfin, les hémisphères sont remis en place. Pour faire fonctionner la Chronosphère, il faut la suspendre par sa chaîne puis charger le cristal en y transférant beaucoup d'énergie. Il est prévu à cet effet de canaliser la foudre à travers la chaîne.

L'aiguille supérieure de la Chronosphère doit indiquer le nombre de jours depuis lesquels les cibles visées sont victimes de la pétrification, et celle du bas est un indicateur de charge. Donc en théorie, il faut que les victimes ne soient pas pétrifiées depuis plus de 12 jours pour que la Chronosphère puisse être efficace.

Trouver les composants et actionner la Chronosphère

Voici un récapitulatif des endroits où trouver les différents composants.

- Les cockatrices se sont échappées de la tour à l'arrivée du dragon et elles nichent à présent sur le beffroi (repère 2). Chaque matin, leurs cris déchirent l'aube, tels des coqs de mauvais augure.
- Le sang de loup-garou peut être récupéré de plusieurs façons. Récupérer le cristal où est enfermée une partie de l'âme de Clovik et l'utiliser pour rendre sa véritable nature à l'apprenti est la solution la plus évidente au départ. Ce cristal, qui était caché dans le cimetière, est maintenant en possession de Dominia (repère 4). Mais il est également possible de capturer le frère de Clovik, si les PJ découvrent qui il est, lorsqu'il débarquera avec sa troupe. Ce sang doit être récupéré à la pleine lune soit 7 jours après l'arrivée des personnages à Paleseaux.
- La larme de nouveau-né nécessite de retourner voir Rebecca et son nourrisson. Comme elle est encore dans la bulle temporelle, l'enfant a eu le temps de naître et de grandir un peu mais il ne faut d'ailleurs pas que les PJ traînent trop. Bien sûr, en échange, la sorcière a un petit service à leur demander. Et ensuite, il leur faudra réussir à faire pleurer un bambin contrariant et pas vraiment sans défense…

Course contre le temps

En premier lieu, les joueurs apprennent que la Chronosphère n'est efficace que 12 jours maximum après la pétrification. Il leur faut déterminer approximativement le jour du drame (Clovik ne s'est absenté que 3 jours) et en déduire le temps qu'il leur reste pour intervenir, soit 9 jours maximum après leur arrivée en ville. De plus, lorsqu'ils se renseigneront sur les larmes de nouveau-né et qu'ils penseront à Rebbeca (Clovik y pensera si personne ne s'en rappelle), ils réaliseront qu'avec la bulle temporelle où 1 jour en vaut 100, le bébé grandit très vite et n'en sera peut être plus un bien longtemps ! Enfin il y a le sang de loup-garou : la pleine lune aura lieu 7 jours après l'arrivée des PJ.

Et si les PJ perdent trop de temps ?

Si cela pose un problème, vous pourrez toujours faire découvrir aux personnages au dernier moment qu'en faisant faire plusieurs tours à l'aiguille, on peut espérer augmenter la plage d'action (1 tour complet plus réglage sur 3 égal 15 jours). Ne leur révélez pas cela trop vite, il faut les laisser sous la pression du temps.



- La poudre d'un magicien mort il y a très longtemps sera trouvée au cimetière (repère 5), dans le caveau de Selmak l'Ancien. C'est non seulement le cadavre le plus ancien du cimetière, mais en tant que fondateur de la ville, c'est le composant symbolique idéal pour sauver ses habitants. Le cimetière est occupé par les troupes de Dominia et le caveau est bien protégé. Lorsqu'ils atteindront l'urne funéraire, ils invoqueront le spectre de Selmak qui les reconnaîtra et les laissera utiliser ses restes…
- Une fois les composants magiques déposés dans les coupelles prévues à cet effet, il reste à charger le cristal d'une forte énergie pour déclencher le fonctionnement de l'objet : la foudre canalisée à travers la chaîne reliée à la sphère. De plus, il faudra placer la Chronosphère en un point central de la ville pour espérer affecter la population la plus grande possible. Le sommet de la Tour Grise (repère 3) semble parfait pour cet usage : position centrale, hauteur et possibilité de fixer facilement un paratonnerre pour utiliser l'énergie des foudres du maelström temporel.

fondateur de la ville et son mausolée reste un des plus importants du cimetière du bourg.

Pétrification : de nombreuses références traitent du phénomène et notamment sur la façon d'y échapper. On peut trouver la formule du baume conçu par Urbius dans ses notes personnelles et les comprendre en réussissant un test d'Intelligence (Arcanes) (une demi-journée par tentative). On peut aussi déduire des notes d'Urbius qu'il s'agissait d'une fausse piste dans ses recherches pour contrer les effets du souffle de Lytochronox.

3e Étage

Cet étage est le seul qui dispose de fenêtres donnant sur l'extérieur.

Une porte de bois massif peinte en noir et décorée de ferrures en or ferme l'accès à cet étage. Une grosse serrure dorée occupe le centre de la porte. Celui qui touche cette porte, même à travers un outil doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 20 ou s'évanouir pendant 1d6 rounds, de plus sa vie est aspirée et il subit 2d6 dégâts nécrotiques. La serrure ne peut pas être crochetée, il faut la clef magique d'Urbius. Il porte toujours celle-ci sur lui, sauf la nuit, et elle est pour le moment sur son bureau. Urbius est quant à lui, pétrifié près de son lit alors qu'il se dirigeait vers le bureau.

Dans ces conditions entrer à cet étage sera mission impossible pour les personnages. Une protection magique bloque toute tentative de passage en forme éthérée ou gazeuse ainsi que les sorts de téléportation. Abattre un mur à coups de pioche représenterait un gros effort, récompensé uniquement par la découverte d'une sorte de mur de force empêchant tout accès. De plus, essayer de détruire le mur de l'escalier déclenche simultanément les pièges de Feu et de Foudre…

Pour information, les pièces dessinées sur le plan correspondent à **13**- bureau, **14**- bibliothèque personnelle, **15**- chambre d'Urbius. La bibliothèque d'Urbius est presque exclusivement consacrée aux romans à l'eau de rose, la passion secrète et honteuse d'Urbius…

16- Le phare

Le sommet de la tour était occupé par le phare et la cage des cockatrices. Lytochronox a détruit tout cela en se posant dessus et les cockatrices en ont profité pour s'enfuir. Il n'y a rien d'intéressant, si ce n'est des débris, des gravats et quelques poutres.

17- Le monde de poche

Il s'agit d'un verger regorgeant de fruits de toutes sortes à perte de vue et à l'infini. En fait, la poche dimensionnelle mesure seulement environ 1 kilomètre de diamètre, mais on y revient toujours à son point de départ (c'est comme si on marchait à l'intérieur d'une sphère sans s'en rendre compte). Les fruits sont délicieux, l'herbe confortable et on y trouve quelques écureuils et autres petits rongeurs.

Mais il y a 2 dangers.

Premièrement la fenêtre par laquelle on entre dans le monde de poche n'apparaît pas une fois passé de l'autre côté. Elle est totalement invisible de l'intérieur du monde de poche et il n'y a donc pas moyen de la retrouver sauf à avoir pris la précaution de s'attacher à la corde de la pièce 7 pour retrouver son chemin.

Le second danger est la présence d'un couple de basilics qui rôdent à présent dans cet éden…

2- Le Beffroi

Il s'agit d'une grande tour carrée de 7 mètres de côté à sa base pour 25 mètres de haut dont la façade est décorée de niches et de gargouilles. C'est dans l'une de ces niches d'environ 50 centimètres de profondeur que les cockatrices ont fait leur nid, à environ 20 mètres de hauteur soit quelques mètres sous le poste de guet.

L'intérieur de la tour est uniquement constitué d'un grand escalier qui mène au sommet : un poste de guet ouvert de 4 mètres de côté muni d'une cloche. Le toit de pierre est supporté par 4 piliers situés dans les angles.

Deux gardes chargés de donner l'alerte en cas d'attaque étaient de faction le jour du drame, mais un assassin avait été envoyé à l'avance pour les neutraliser. Leurs corps gisent à présent dans une mare de sang séché. Leurs entrailles jonchent le sol dans une odeur affreuse qui attire une nuée de mouches et ils servent de garde-manger aux deux volatiles installés en-dessous.

Sang de cockatrice : quelques traces de sang sur une épée ne suffiront pas. Il faudra donc soit tuer une des créatures, soit la capturer pour récolter son sang. Le tout juste à l'aube, un laps de temps d'environ 5 minutes à partir des premiers rayons du soleil sur le sommet de la tour.

Laissez vos joueurs échafauder leur propre plan, de grandes tendances peuvent se dégager : aller jusqu'au nid et attirer les cockatrices, les capturer ou les tuer.

Tirer sur les cockatrices depuis le sol pourrait ressembler à une bonne idée, mais cela attirera inévitablement des écorchés et les cockatrices iront se réfugier hors de portée sur le toit, laissant l'aube filer…

Pour les appâter, il faut de la viande fraîche et bien se cacher. Il peut suffire d'attendre près des cadavres, mais l'odeur est atroce et l'attente sera longue avant de voir la créature. On peut aussi se débarrasser des cadavres pour les remplacer par de la viande plus convenable.

Tant qu'elles ne défendent pas leur nid, les cockatrices sont assez méfiantes. Si elles sentent un piège ou si on les attaque, elles fuiront assez rapidement.

Il faut ensuite réussir à capturer une créature, soit en l'assommant, soit en installant un piège. Par exemple, un filet de pêcheur fixé au plafond du guet du beffroi. Un



Cockatrices × 2

Oiseau mythique, la cockatrice ressemble à un gros coq corrompu par quelque maléfice. Outre son terrible pouvoir de pétrification, la créature est beaucoup plus résistante que sa petite taille ne le laisserait supposer.

Tactique

La cockatrice fuit assez rapidement devant des ennemis plus nombreux, sauf si elle défend son nid.

Profil technique : voir *Créatures et opposition*



rôdeur pourrait tenter une telle manœuvre avec succès sur un test d'Intelligence (Survie) DD 15 réussi. Une cockatrice emprisonnée dans un filet est entravée, mais elle peut encore nuire.

Atteindre les cockatrices dans leur nid n'est pas une mince affaire. Il faut soit grimper à la tour, soit se tenir à une corde, mais c'est excessivement déconseillé, vu le combat qu'il va falloir livrer. Se faire pétrifier dans cette situation serait dramatique : considérez qu'il existe 1 chance sur 2 pour que le personnage se retrouve fusionné avec la tour (il faudra lui appliquer le baume guérisseur sur place). Dans l'autre cas, la statue chute de 20 mètres et éclate en dizaines de morceaux. L'utilisation du baume entraînerait alors le décès immédiat à moins de bien reconstituer le puzzle auparavant…

Le moins dangereux est de s'attacher à une corde et de se faire descendre par des camarades. En cas de pétrification, il suffira de remonter le poids mort… Combattre suspendu à une corde un adversaire volant impose un *désavantage* en attaque et donne un *avantage* aux attaques de la cockatrice. De plus dans cette situation précaire, le personnage attire la foudre (voir page 45) sur 13-14 au d20 plutôt que seulement sur un résultat de 13 !

3- La Tour Grise

La Tour Grise est un ouvrage défensif qui veille sur le port. Il s'agit d'un édifice massif et rond de 15 mètres de diamètre pour autant de haut. Le sommet plat est crénelé et décoré de nombreuses statues grimaçantes (des gargouilles !), il supporte 2 balistes mobiles et un grand trébuchet. La tour sert de quartier général à la milice : on y juge les affaires courantes et on y enferme les ivrognes et les petits malfrats. Les étages abritent l'armurerie, un dortoir et les appartements du capitaine.

C'est le point central de la ville et le bras du trébuchet fera un endroit parfait pour installer un paratonnerre et suspendre la Chronosphère. Mais c'est également sur les créneaux du dernier étage que les gargouilles de Lytochronox se sont installées.

La description qui suit est sommaire, nous vous invitons à improviser les détails tels que meubles et décoration si vous souhaitez tout décrire à vos joueurs (ce qui n'est pas forcément nécessaire). Un escalier en spirale dessert tous les étages.

Rez-de-chaussée

La porte d'entrée, massive et bardée de fer, est entrouverte par un milicien de faction curieux qui avait entendu le bruit du toit de la tour du phare s'effondrer. Pétrifié, il encombre l'embrasure de la porte et il faut se contorsionner pour réussir à passer à l'intérieur.

Il faut un round complet par personnage et réussir un test de Dextérité DD15 (*Désavantage* en armure lourde) pour pénétrer dans la tour. Dès que la moitié des personnages sont entrés, 4 gargouilles attaquent les personnages encore à l'extérieur en piquant depuis le toit. Elles fuient et retournent sur la terrasse si au moins 2 d'entre elles sont détruites.

Le rez-de-chaussée comporte un hall qui servait aussi de salle des gardes, le bureau des juges et une grande salle d'audience et de justice.

Sous-sol

Le sous-sol comprend 2 vastes cellules collectives, 3 cachots et une geôle pour les « hôtes » de marque. Deux prisonniers sont pétrifiés sur leur paillasse dans une des cellules.

1er étage

On y trouve une cuisine et 2 dortoirs pour les miliciens de service, une dizaine de miliciens y sont pétrifiés dans leur sommeil.

2e étage

Ce sont les appartements du capitaine de la milice : une chambre, un bureau et une salle d'armes pour s'entraîner.

3e étage

L'armurerie occupe cet étage mais la porte d'accès est fermée par de lourds verrous. Ce sont les stocks d'armes (épées, piques, arcs) et d'armures (boucliers et armures de cuir principalement) destinés à équiper l'armée de conscription de Paleseaux en cas de guerre.

4e étage

Cet étage presque vide comprend quelques réserves de grain. Il peut accueillir plus de miliciens en cas de

Gargouille

La gargouille est un monstre de pierre semblable à un démon ailé. Les sages seuls savent s'il s'agit de statues éveillées par magie ou d'une race de créatures étranges qui a pris pour habitude de se cacher parmi les décorations des temples…

Tactique

En mauvaise posture, la gargouille fuit mais cherchera à revenir infliger les pires souffrances à sa victime dès qu'elle le pourra.



conflit. L'escalier termine sur une trappe verrouillée de l'intérieur qui donne accès à la terrasse.

Terrasse

La terrasse abrite 2 balistes (portée 100 mètres, 3d6 dégâts, 2 rounds pour recharger) et un grand trébuchet.

10 gargouilles se sont installées ici, moins celles que les personnages ont éventuellement supprimées au pied de la tour.

Elles attendent que les PJ soient tous sortis, puis attaquent toutes ensemble. Elles fuient lorsqu'il ne reste que 2 d'entre elles.

Si les PJ restent à l'abri dans l'escalier, elles se cachent dans les angles morts, derrière les balistes ou le trébuchet ou volent hors de portée.

Si les personnages détruisent et mettent en fuite les gargouilles de la tour grise, il n'y aura plus de rencontre aléatoire avec ces créatures lors de leurs futurs déplacements (Table des rencontres dans Paleseaux page 45). Si un tirage donne ce résultat, il n'y a aucune rencontre et les personnages disposent d'un peu de répit !

Scène finale

La scène finale du scénario aura très probablement lieu ici. En effet les recherches des personnages indiquent que pour actionner la Chronosphère, il leur faut :

- Un endroit central de la ville,
- Un endroit en hauteur,
- Un endroit où capter la foudre.

La tour grise est le seul bâtiment à réunir ces 3 critères et le trébuchet dont le bras culmine à 4 mètres de haut sera parfait pour fixer un paratonnerre et le relier à la sphère par une chaîne d'environ 3 mètres. Cette scène finale est le dernier événement décrit dans la présentation de ce scénario (voir page 40).

4- Auberge du Coq Doré

C'est dans cette auberge que Dominia a installé son quartier général. Il s'agit d'un endroit stratégique, car d'ici elle surveille à la fois le cimetière et le pont, tout en profitant du confort de l'auberge.

2 trolls de pierre, tenant en laisse 6 écorchés patrouillent sur la place. Ils surveillent de jour comme de nuit l'entrée de l'auberge ainsi que l'entrée du cimetière et le pont.

Au rez-de-chaussée, on trouve la salle commune où Dominia se fait servir ses repas et qu'elle utilise aussi comme QG. Sur les tables, quelques papiers et cartes concernant l'avancement de sa mission sont éparpillés. La salle communique avec la cuisine, où travaille Baphit, son serviteur, et la chambre de l'aubergiste, encore occupée par le propriétaire et sa femme, pétrifiés enlacés dans leur lit. Enfin une réserve contient de nombreuses victuailles.

Dominia occupe la plus vaste chambre à l'étage. La pièce est fermée à clef (elle porte la clef sur elle) et gardée en permanence par un écorché enchaîné dans le couloir par une chaîne de 5 mètres de long. Baphit occupe la chambre adjacente, toujours prêt à répondre aux moindres exigences de sa cruelle maîtresse.

Dans la chambre de Dominia, sur la cheminée, on peut trouver une bourse contenant 50 Po et pour 300 Po de bijoux pillés dans les tombes du cimetière, quelques outils de torture et enfin un gros cristal noir de 25 centimètres de haut à la surface glacée. Le toucher sans gant inflige 1 point de dégâts. Il s'agit, bien sûr, du cristal contenant le fragment d'âme de Clovik… Enfin des ouvrages sur la magie noire et les mort-vivants sont posés près du lit.

Le jour, on trouve généralement Domina au cimetière en train de créer des écorchés, tandis que Baphit reste le plus souvent à l'auberge où il s'occupe de préparer les repas. Le soir elle revient accompagnée de 2 trolls qui partagent son repas puis passent la nuit dans la salle commune à même le sol. Elle se retire ensuite dans sa chambre, lit un peu ou appelle Baphit pour le torturer un peu, histoire de l'aider à trouver le sommeil. Elle dort très peu, très mal et fait beaucoup de cauchemars.

Dominia est née à Bastion. C'était au départ une jeune femme ambitieuse et sans scrupule qui avait choisi la voie de la magie noire pour arriver à ses fins : contrôler les hommes et les faire souffrir.

Hélas, ses recherches l'amenèrent à mener un rituel de création de mort-vivants qui eu des effets secondaires très désagréables. Ses chairs commencèrent à se putréfier et elle risquait de finir en goule… Désespérée elle se présenta à Lytochronox pour qu'il stoppe l'affliction en échange de son dévouement.

Lytochronox a profondément changé la nature de Dominia. Son corps est, en quelque sorte, hors du temps. Elle ne vieillit plus, et son aspect physique tend à toujours retrouver l'aspect exact qu'il avait au moment où le

dragon est intervenu. C'est ce qui explique son puissant pouvoir de régénération !

En combat, la démence de Dominia devient évidente. Elle rit des souffrances des autres et de ses propres blessures qui se referment à vue d'œil. Elle montre alors sa vraie nature, folle et démoniaque… Si elle est vaincue, le temps reprend ses droits : Dominia se transforme immédiatement en goule et attaque l'ennemi le plus proche.

Jouer la rencontre

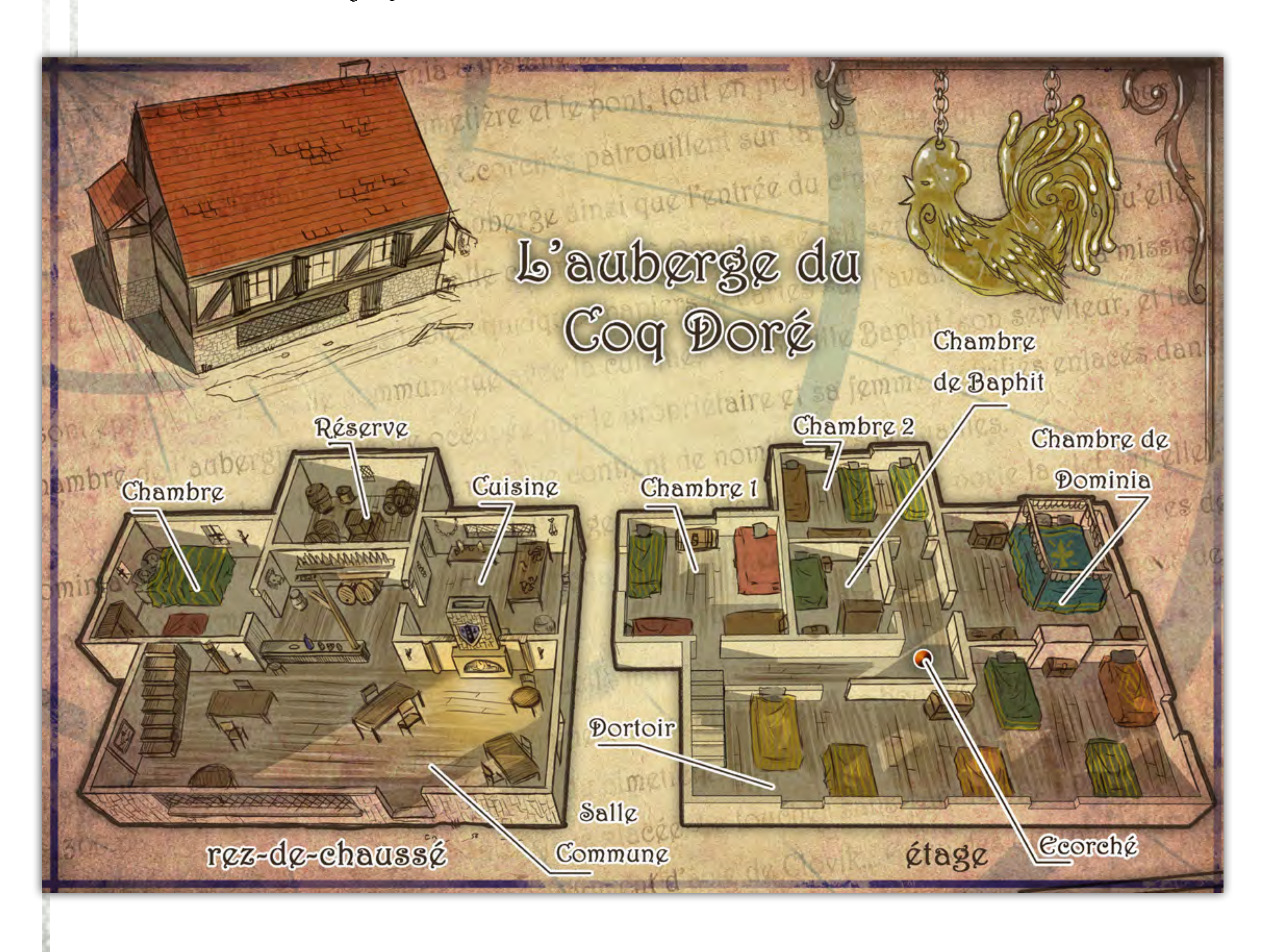
Dominia aime commander et être obéie par ses troupes. Si les personnages l'observent, elle montre souvent des signes de cruauté envers ses serviteurs et abuse volontiers de son pouvoir.

Cependant, elle n'attaquera pas les personnages à vue, contrairement aux trolls ou aux écorchés. Elle interviendra même pour faire cesser les hostilités si celles-ci ont été engagées avant son arrivée.

Elle veut en priorité savoir qui sont les PJ et ce qu'ils veulent exactement, les joueurs peuvent bien sûr inventer une histoire : un groupe d'aventuriers à la recherche de trésors est une couverture plausible. Calculatrice et perverse, elle n'est pas contre la négociation et ni même les jeux de séduction. Surtout si les PJ ont montré leur force et qu'elle les considère capables d'éliminer une bonne partie de ses troupes. Si elle apprend qu'ils sont les héros appelés du passé, elle est très intéressée, mais trop impressionnée pour attaquer directement. En revanche, elle ne s'en privera pas, dès que les personnages sembleront en situation de faiblesse.

Il est aussi possible de marchander auprès d'elle le cristal d'âme de Clovik en échange des renseignements sur la nature exacte de l'objet et d'un objet magique en échange. Bien sûr, si les personnages sont assez bêtes pour lui expliquer que le cristal va permettre aux PJ de récupérer la partie lycanthropique de Clovik, elle prend conscience de la valeur de l'objet et le gardera sur elle en permanence.

Les joueurs peuvent aussi négocier avec elle la permission de pénétrer dans le Mausolée de Selmak pour le piller. Cela l'intéresse, car elle n'a pas réussi elle-même, mais elle marchandera, là aussi, un paiement en or ou en magie.



La mort de Dominia : si Dominia est tuée, les trolls sont désorganisés, sans chef, ils se dispersent en ville à la recherche de richesses à piller et se querellent entre eux. Cela a aussi pour effet de stopper la production d'écorchés.

En termes de jeu, le cimetière est déserté et lorsqu'une rencontre aléatoire indique une meute d'écorchés, remplacez-la par un troll de pierre. De plus, les chances





Dominia

Mort-vivant de taille M, neutre mauvais
Classe d'armure 15 (bracelets de défense et Dextérité)
Points de vie 82 (11d8+33)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	16 (+3)	16 (+3)	11 (+0)	10 (+0)	15 (+2)

Jets de sauvegarde Dex +6, Sag +3
Compétences Discrétion +6, Perception +3
Résistance aux dégâts nécrotiques ; contondants, perforants et tranchants infligés par des attaques non-magiques
Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 13
Langues commun, draconique
Dangerosité 6 (2 300 PX)

Capacités

Régénération. Dominia récupère 10 points de vie au début de son tour s'il lui reste au moins 1 point de vie.
Aura de faiblesse. Cette aura nécromantique affaiblit les créatures vivantes dans un rayon de 6 mètres autour de Dominia. À chaque tour, tout adversaire dans la zone doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 13 ou subir un désavantage à toutes ses actions basées sur la Force. Cela comprend les attaques qui utilisent le modificateur de Force.

Actions

Attaques multiples. Dominia effectue deux attaques à l'épée longue et une de plus avec son fouet d'os.
Épée longue. *Attaque d'arme au corps à corps :* +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché :* 8 (1d8+4) dégâts tranchants.
Fouet d'os. *Attaque d'arme au corps à corps :* +7 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché :* 6 (1d6+3) dégâts perforants et jet de sauvegarde de Constitution DD 13 ou *étourdi* jusqu'au prochain tour de Dominia.

Tactique :

Dominia combat jusqu'à la mort. Grâce aux pouvoirs de Lytochronox, elle se croit invincible. Lorsqu'elle atteint 0 pv, elle se transforme en goule.

Dominia/Goule

Son corps cadavérique se décharne, se décompose même par endroit. Des griffes noires et des dents acérées lui poussent tandis qu'un appétit insatiable pour la chair humaine la submerge.

Profil de la goule : voir *Créatures et Opposition*.

Trésor

Épée longue + 1
Bracelets de défense
Fouet d'os : il perd son pouvoir entre d'autres mains, mais il inflige 1d6 + modificateur de Dextérités dégâts perforants. Portée 3 mètres. Arme martiale.
Croc du dragon : Dominia garde toujours sur elle le 'Croc du Dragon', une dague dont la lame est une griffe de Lytochronox. Sa garde est en métal noir et la lame est une griffe décolorée. Le poignard est seulement utilisé pour le rituel de création des écorchés, mais elle le garde précieusement. Il s'agit d'une véritable relique. L'arme ne donne aucun bonus, mais elle est considérée comme magique. Toutefois, si elle est utilisée contre le dragon (sous n'importe quelle forme, même un « émissaire » du scénario 5), elle ignore la résistance de la créature.

Baphit

Baphit est un colosse de 2 mètres 20 à la musculature incroyable. Il est couvert de cicatrices, d'ecchymoses, de croûtes séchées et de sang. D'apparence humanoïde, il est difficile de savoir s'il a été humain. Dominia l'a réveillé d'un profond coma au prix d'un rituel proche de celui qui engendre les écorchés. Il lui est fanatiquement dévoué et il est prêt à mourir et à souffrir pour sa maîtresse. Celle-ci passe d'ailleurs régulièrement ses nerfs sur lui, le maltraite et le torture par plaisir sans que la pauvre créature ne songe à se révolter. Son pouvoir de régénération ne fait étrangement son effet que très lentement lorsque c'est Dominia qui provoque les blessures…

Humanoïde de taille M, loyal neutre
Classe d'armure 10
Points de vie 60 (8d8+24)
Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
19 (+4)	10 (+0)	16 (+3)	5 (-3)	7 (-2)	7 (-2)

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 8
Langues commun
Dangerosité 3 (450 PX)

Capacités

Régénération. Baphit récupère 5 points de vie au début de son tour s'il lui reste au moins 1 point de vie.
Rage : si Dominia est blessée et en danger, Baphit entre en rage. Il obtient un avantage sur les tests de Force et les jets de sauvegarde de Force. Quand il utilise une arme de corps à corps, il gagne un bonus de +3 au jet de dégâts. Enfin, il devient résistant aux dégâts contondants, perforants et tranchants.

Actions

Attaques multiples. Baphit effectue deux attaques à mains nues.
Mains nues. *Attaque d'arme au corps à corps :* +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 6 (1d4+4) dégâts contondants.
Javeline. *Attaque d'arme au corps à corps ou à distance :* +6 pour toucher, allonge 1,50 m ou portée 9/36 m, une cible. *Touché :* 7 (1d6+4) dégâts perforants.

Tactique

Baphit combat jusqu'à la mort si la vie de Dominia est en jeu, sinon il prend la fuite lorsqu'il lui reste moins de 15 PV.

qu'un écorché supplémentaire arrive à chaque round de combat baissent de 1.

Lytochronox finira par envoyer un nouveau chef accompagné de troupes pour reprendre les choses en main, mais d'ici là, les personnages devraient avoir terminé d'activer la Chronosphère.

5- Cimetière

Le jour, **4 trolls** sont occupés à déterrer des cadavres qu'ils amènent ensuite dans le temple à Dominia pour qu'elle en fasse des écorchés. La nuit, le cimetière est désert et tous les trolls dorment dans le temple.

Dans le cimetière, il n'y a pas de risque de foudres du temps, car il n'y a pas de créatures pétrifiées à proximité.

Le Temple

2 gargouilles sont perchées parmi les nombreuses statues qui décorent le bâtiment et montent la garde, parfaitement immobiles et indétectables (Perception passive 20 pour les repérer). Elles attaquent toute créature qui arrive sur le perron du temple et cela a pour effet d'alerter les créatures à l'intérieur.

L'intérieur du temple se compose de deux pièces : un vaste hall de prière dédié à plusieurs divinités bénéfiques et sur le côté une chambre funéraire où reposaient les corps avant les cérémonies.

Le hall est décoré de dix grandes colonnes de marbre blanc, chacune formant la statue d'une divinité du côté qui fait face au mur extérieur. Un petit autel placé juste en face de chaque statue contre le mur permettait aux fidèles de prier et de faire des offrandes, ils sont à présent occupés par les trolls de pierre qui s'en servent comme couche.

Au fond, une estrade supporte un autel principal consacré à Morn (dieu de la mort et du passage dans l'au-delà), taillé dans un beau granit noir poli, il servait aux prêtres lors des offices funéraires.

Dominia y a à présent installé le matériel nécessaire à la création des écorchés : une sorte d'énorme cercueil de métal noir ainsi que des stocks de griffes et de colliers à pointes pour « équiper » les nouveaux mort-vivants créés.

Le jour, Dominia est soit occupée à la cérémonie de création d'un écorché, soit, entre deux rituels, elle se délasse en maltraitant un des 3 trolls qui l'assistent en permanence. Ils sont chargés de convoyer les cadavres puis, une fois le rituel terminé, de récupérer la créature enragée, de lui fixer griffes et colliers à pointes avant de la conduire en ville pour la libérer.

Le rituel

Le cercueil est en forme de croix, il contient la silhouette d'un être humain en creux et de nombreuses

piques évidées dépassent à l'intérieur à la façon d'une vierge de fer. Un visage grimaçant est sculpté à l'extérieur du sarcophage, la bouche ouverte sur un cri silencieux, il s'agit d'un conduit relié aux pointes à l'intérieur. À l'emplacement du cœur la forme d'un dragon est sculptée en relief.

La cérémonie consiste à apporter le cadavre ou simplement les ossements d'un défunt et à les placer correctement dans le sarcophage. Une fois verrouillé, Dominia entre en transe et commence une longue litanie magique, au fur est à mesure, elle s'entaille la main à l'aide du *Croc du Dragon* et fait couler son sang par l'orifice buccal du sarcophage, donnant ainsi chair à la créature emprisonnée. Au bout d'une heure de rituel, elle conclut en fichant son poignard dans le cœur de la créature au travers du dragon sculpté sur le sarcophage.

Un atroce cri d'outre-tombe émane alors de la bouche du sarcophage, tandis que l'écorché s'éveille à la douleur. Le dispositif est ouvert sur la créature transpercée de toutes parts et les 3 trolls s'affairent alors à lui attacher griffes de métal et collier à pointes. Ensuite, l'écorché est sorti du cercueil, entravé de plusieurs chaînes.

S'en suit alors une petite séance de dressage où l'écorché apprend à craindre le fouet d'os de la maîtresse des lieux. À la fin du rituel, Dominia a perdu la moitié de ses pv, qu'elle récupère au rythme habituel.

La Tombe d'Armand

La tombe, très simple, a été ouverte, et le coffre de métal qu'elle contenait fracassé par les trolls et laissé là. On peut encore lire sur la pierre tombale l'inscription suivante : « *Armand, loup parmi les loups. Puisses-tu reposer en paix.* »

Le Mausolée de Selmak

Ce très ancien mausolée a été dès le départ un centre d'intérêt pour Dominia, mais les défenses magiques l'ont vite convaincue de changer de tactique et d'attendre un peu…

Selmak fut le fondateur de Paleseaux, il y a six siècles. Si tout se passe comme prévu dans ce scénario et le suivant, l'intrigue va révéler que Clovik et Selmak sont en fait la



même personne ! Bien sûr, Clovik n'en sait rien, il s'agit d'événements qui ne sont pas encore arrivés au Clovik que les PJ connaissent… Ceci explique que les énigmes du mausolée ont été faites pour que seuls les PJ puissent les surmonter. Si toutefois cela est impossible (Clovik est mort ou mourra avant), pas de panique. Il vous faudra simplement improviser dans le scénario 3 un nouveau PNJ du nom de Selmak qui sera un magicien et un chef charismatique. Sa connaissance des personnages sera suffisante pour justifier les aménagements du mausolée.

1- Entrée

Une statue du fondateur de la ville marque l'entrée du mausolée, mesurant 4 mètres de haut ; c'est une pièce réalisée il y a 2 siècles pour remplacer celle d'origine, trop abîmée. Le sculpteur s'est un peu laissé aller, la statue n'a aucune ressemblance avec la réalité historique, c'est une pure vision d'artiste qui ne ressemble en aucun cas à Clovik.

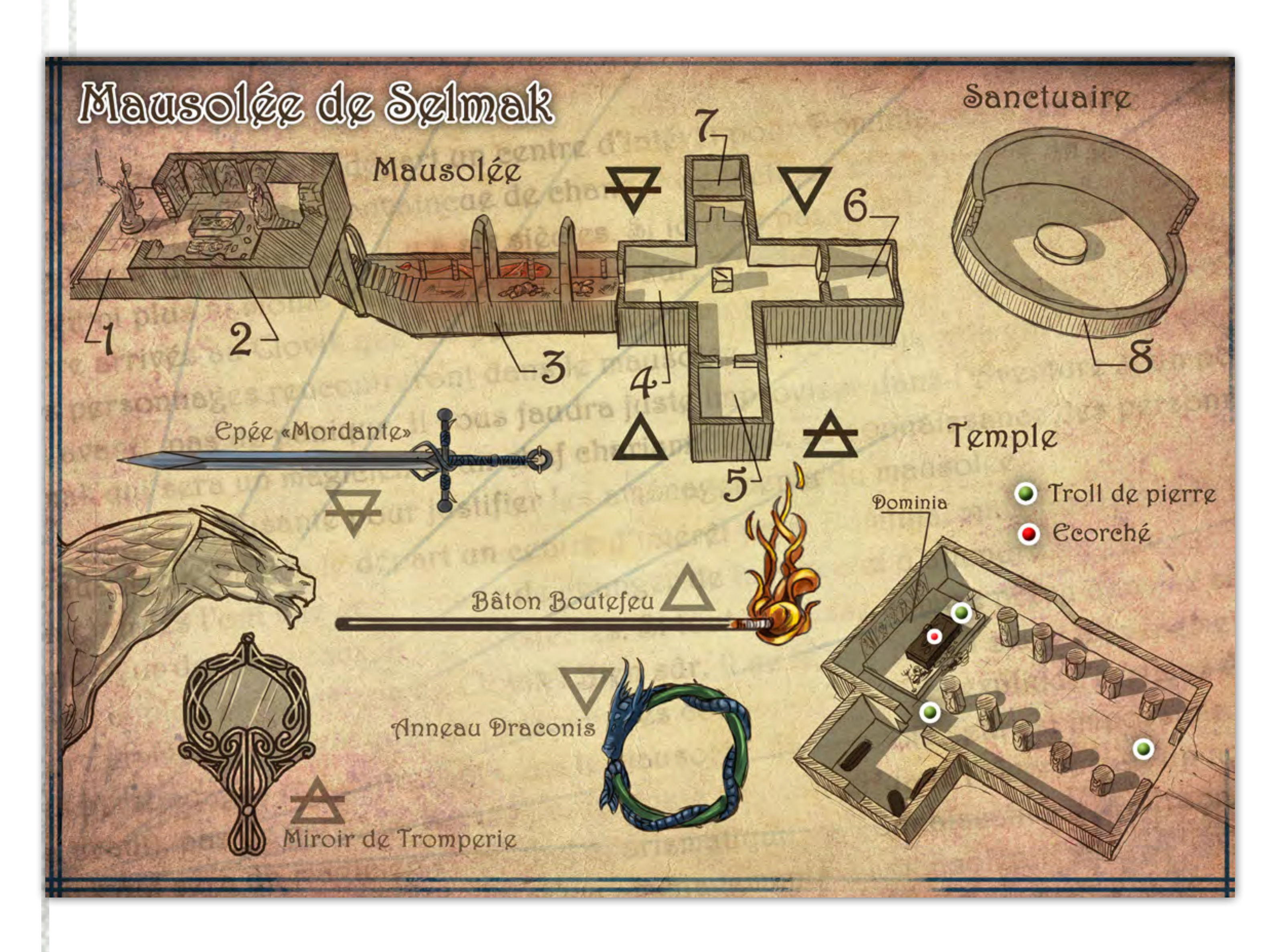
Le mausolée de Selmak est un petit bâtiment (environ 5 mètres sur 7). Quelques marches mènent à l'entrée devant laquelle trône une splendide statue blanche relativement récente. La scène représente un homme portant à la fois la barbe d'un patricien et les muscles très saillants d'un jeune homme qui terrasse un dragon de son bâton de mage.

Derrière la statue, l'entrée mène à une solide grille de métal. Une chaîne la maintenait fermée, elle gît au sol, brisée.

2- Le Mausolée

Le mausolée est constitué d'une unique pièce où rien ne semble antique. En effet le faux tombeau a déjà été pillé plusieurs fois et restauré.

Lisez ou paraphrasez le paragraphe qui suit :



La pièce que vous découvrez est occupée en son centre par un tombeau ouvert. Le gisant renversé au sol est brisé, il représentait le même vieillard athlétique que la statue à l'extérieur. Au fond, une statue d'un vieux magicien d'apparence plus classique a été poussée sur le côté, révélant un escalier qui s'enfonce dans les profondeurs de la terre. Une lueur rougeoyante en émerge. Les murs sont décorés de fresques aux couleurs passées et dévorées par l'humidité. On y voit le magicien repousser le dragon, construire la tour du phare et l'enceinte de la ville et enfin régner avec justice…

Ce sont les trolls qui ont fouillé la pièce sous le commandement direct de Dominia.

3- L'Épreuve du Feu

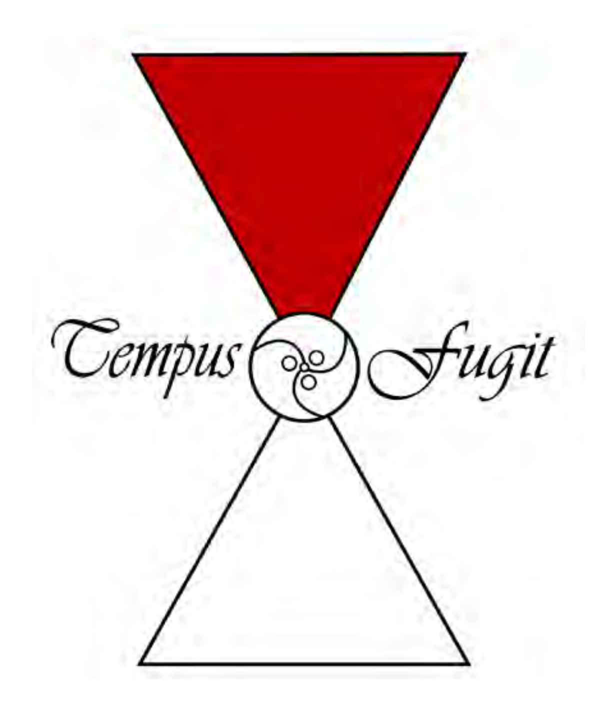
Munissez-vous d'un chronomètre ou d'un sablier de 1 minute pour cette pièce.
Lisez ou paraphrasez le paragraphe qui suit :

L'escalier descend sous terre et débouche sur un long couloir. Chacun de ses deux longs pans de murs est décoré d'une fresque aux couleurs saisissantes, représentant un dragon rouge assoupi. La lumière rougeoyante semble émaner des créatures elle-même. Au bout, une porte arbore une inscription illisible à cette distance et un dessin représentant deux triangles reliés par leur sommet, celui du haut est peint en rouge. Sur le sol, la trace de cadavres carbonisés est tout ce qui reste des trolls de pierre qui se sont aventurés là !

Dès qu'un personnage entre dans le couloir, le dessin sur la porte s'anime : la couleur rouge semble s'écouler du triangle supérieur pour venir remplir progressivement celui du dessous comme dans un sablier. Les personnages ont alors 1 minute devant eux pour agir.

L'inscription peinte est constituée de 2 mots de part et d'autre de la partie étroite du sablier, il s'agit de *Tempus Fugit*, qu'un personnage lettré pourra traduire par *le temps fuit* avec un test d'Intelligence DD 10. Toute personne qui lit l'inscription remarquera aussi qu'un emplacement circulaire creux est placé juste à la jonction des deux triangles du sablier. Cet emplacement porte un symbole que les personnages connaissent déjà, il s'agit du médaillon d'Oraxos (Scénario 1) !

Montrez leur le schéma ci-contre et laissez-les réfléchir, tout en chronométrant pour voir s'ils pensent au médaillon. En parallèle, faites leur faire un test d'Intelligence, le porteur du médaillon obtenant un *avantage*. Obtenir



un score de 20 permet de penser au médaillon avant que les élémentaires n'apparaissent. Obtenir un score de 15 permet de comprendre pendant le combat, 2d6 rounds après l'apparition des élémentaires.

En cas d'échec au test d'Intelligence, les joueurs pourront en tenter un nouveau mais à la fin du combat.

Insérer le médaillon dans l'empreinte prévue à cet effet stoppe l'écoulement du temps dans le sablier et fait disparaître les élémentaires, la porte s'ouvre quelques instants plus tard.

Si le sablier est totalement écoulé, les dragons sur les fresques s'animent et semblent s'éveiller. Ils ouvrent la gueule et soufflent. Leur haleine dégage alors une intense chaleur et se transforme en deux élémentaires de feu qui se matérialisent dans le couloir. Ils attaquent toutes les créatures vivantes sans relâche jusqu'à la destruction de celles-ci ou la leur. Les élémentaires restent présents encore 1 heure après leur invocation. Dès qu'ils disparaissent ou sont détruits, si quelqu'un est présent dans le couloir, le sablier réinitialise son compte à rebours.

La porte est particulièrement solide et enchantée, toute tentative d'ouverture en force invoque immédiatement un élémentaire de feu.

4- L'Épreuve des Ténèbres

Cette pièce possède une forme de croix, un mur de ténèbres se dresse à une cinquantaine de centimètres de la porte, laissant seulement deux passages étroits le long du mur où la lumière pénètre.

Lisez ou paraphrasez le paragraphe qui suit :

Contrastant avec la lumière rouge du couloir, à moins d'un mètre derrière la porte, un mur de ténèbres qui n'est pas sans vous rappeler Noirbois vous donne des frissons dans le dos. Il existe cependant un espace entre le mur de la pièce et celui de noirceur formant une sorte de passage à droite et à gauche de chaque coté de la porte.



L'Épreuve des Ténèbres

	A				
M			M	E	
		K		L	
S					
A		K	L		
					E

Solution : il faut déplacer les lettres dans le bon ordre pour former le nom de Selmak, une fois à l'horizontale et une fois à la verticale. Pour réussir, il faut toucher une lettre, celle-ci devient alors rouge (elle est sélectionnée) puis toucher une case vide, la lettre prend alors place sur cette case. Il faut répéter l'opération pour 10 lettres (un A est déjà à sa place). Si une autre lettre est touchée directement, c'est elle qui passe au rouge, l'autre reprenant son aspect noir.

S	E	L	M	A	K
E					
L					
M					
A					
K					



Tes joueurs sont une bande de gros bourrins au QI niveau 0 ? Enfin, je veux dire que les énigmes et les jeux de lettres leur en touchent une sans faire bouger l'autre ? Tout le monde s'amuse bien comme il veut... Si aucun joueur ne trouve l'énigme au bout de 10 minutes temps réel ou si tu sais d'emblée que ça ne va passionner personne, fais faire des tests d'Intelligence aux personnages et donne la solution au joueur ayant réussi dont le personnage a la plus haute valeur d'Intelligence. Si aucun joueur n'obtient 10 ou plus (!), ils pourront retenter une heure plus tard. De rien !

Le passage entre mur et obscurité fait tout le tour de la pièce et mène successivement à 3 autres portes.

Tant que l'énigme n'a pas été résolue, ces portes mènent aux sanctuaires élémentaires des pièces **5-6-7** (voir description).

Les ténèbres sont impénétrables, sauf par la lumière de la fiole de cristal que Rebecca a donné aux personnages. Sans moyen d'éclairer, il est impossible de voir qu'au centre de la pièce, au plafond, une dalle est composée de 36 carrés dont 11 portent des lettres.

Il s'agit d'une énigme très simple, la difficulté ne résidant pas dans celle-ci mais plutôt dans le fait que quelqu'un qui ne possède pas la fiole de lumière ne peut pas y avoir accès.

Le plafond étant à 2 mètres 50 de hauteur, c'est quelque chose de réalisable en sautant bien que vite pénible. S'entraider reste une solution plus simple.

Le joueur qui trouve la solution en moins de 10 minutes gagne la bénédiction de Selmak. Cette illumination le laisse en paix avec lui-même et dans un état de grâce qui lui permettra d'obtenir un *avantage* au prochain test de son choix.

Dans tous les cas, dès que les lettres sont placées correctement, les ténèbres magiques sont dissipées. Une colonne de lumière descend de la dalle du plafond et les

pièces **5’**-**6’**-**7**’ révèlent leur vraie nature : on peut accéder à la seconde version des salles en ouvrant la porte normalement alors que ce n’est pas le cas (voir plus loin) tant que cette énigme n’est pas résolue. Dans le même temps, la porte entre les pièces **3** et **4** se referme toute seule. De l’intérieur de la pièce **4**, elle apparaît alors comme une porte en or et arbore un symbole triangulaire. L’ouvrir donne désormais sur la salle **3’** et non plus sur le **couloir 3** ! Il n’y a plus aucun moyen de sortir du sanctuaire pour le moment.

Si un PJ se trouvait en **5**, **6** ou **7** au moment ou l’énigme est résolue, il est immédiatement téléporté en **4**. En revanche s’il se trouvait en **3**, il reste bloqué dans le couloir sans plus pouvoir franchir la porte entre **3** et **4**. Il devra attendre la fin de l’exploration de ses compagnons.

Pénétrer dans la colonne de lumière téléporte le personnage dans la tombe de Selmak (voir 8)

3’- Véritable Sanctuaire de Feu

Cette pièce n’apparaît que lorsque les personnages ont résolu l’énigme, elle remplace le **couloir 3**. On y accède par une porte de métal dorée (la même que celle qui menait avant au couloir), elle porte un symbole gravé : un triangle (symbole alchimique du Feu).

La pièce que découvrent les personnages est un cube totalement blanc. Au centre, un autel rouge sur lequel est posé un bâton noir.

5- Le Sanctuaire de l’Air

La porte de métal cuivrée porte un symbole gravé : un triangle barré (symbole alchimique de l’air). La porte s’ouvre facilement mais elle donne sur une vue vertigineuse ! Au-delà du palier, il n’y a que le vide, la porte est perchée dans le ciel, on aperçoit des nuages, le soleil, des oiseaux ça et là, mais aucune terre en vue…

5’- Véritable Sanctuaire de l’Air

La pièce que découvrent les personnages est un cube totalement blanc. Au centre, un autel blanc sur lequel est posé un miroir d’argent.

6- Le Sanctuaire de l’Eau

La porte de métal argenté porte un symbole gravé : un triangle pointe en bas (symbole alchimique de l’eau). La porte s’ouvre sur un mur d’eau ! On y voit de façon trouble un milieu aquatique à perte de vue, des bancs de poissons passent et repassent tandis que quelques méduses flottent paresseusement. On peut passer la main dans l’eau et même s’immerger totalement en retenant son souffle, mais il n’y a que de l’eau à perte de vue. Aucune indication de profondeur n’est compréhensible, même si un peu de lumière éclaire la scène.

6’- Véritable Sanctuaire de l’Eau

La pièce que découvrent les personnages est un cube totalement blanc. Au centre, un autel bleu sur lequel est posé un anneau de jade et d’argent.

7- Le Sanctuaire de la Terre

La porte de pierre porte un symbole gravé : un triangle barré (symbole alchimique de la terre).

La porte s’ouvre sur un boyau souterrain d’environ 1 mètre de large pour 1 mètre 50 de haut. Après quelques mètres, un croisement permet de prendre à droite ou à gauche. Chaque nouveau tunnel mène à un autre croisement, certains montent, d’autres descendent. Il s’agit d’un labyrinthe sans fin et celui qui s’y engage risque de s’y perdre à jamais.

Une fois engagé, il faut un test d'Intelligence d’une difficulté égale au nombre de minutes passées dans le labyrinthe pour retrouver l’entrée (maximum difficulté 20). Si ce test est raté, le personnage est perdu et il doit tenter de réussir un test d'Intelligence DD 20 toutes les heures pour retrouver l’entrée.

7’- Véritable Sanctuaire de la Terre

La pièce que découvrent les personnages est un cube totalement blanc. Au centre, un autel noir sur lequel repose une lame d’acier sur un écrin de velours rouge : Mordante (voir page suivante).

8 - Le Sanctuaire de Selmak

Lisez ou paraphrasez le paragraphe suivant :

La colonne de lumière vous aveugle momentanément. Vous sentez un long frisson vous parcourir, vous faîtes un pas en avant pour y voir à nouveau et lorsque vos yeux s’habituent à la pénombre vous comprenez que vous n’êtes plus au même endroit.
D’une dizaine de mètres de diamètre, la pièce où vous vous tenez est parfaitement circulaire, elle possède un plafond sphérique de couleur bleu nuit piqueté de milliers de points blancs qui représentent un ciel étoilé. Tout bouge en accéléré comme dans un planétarium magique et vous donne légèrement le tournis.

BOUTEFEU

Bâton, rare (harmonisation exigée)

Ce bâton de mage est un simple cylindre de métal noir parfaitement lisse. Il semble totalement ordinaire jusqu'à ce que son porteur utilise un sort de feu. À ce moment-là son extrémité supérieure vire au rouge incandescent puis au blanc et une flamme vive s'en dégage pendant quelques secondes.

Lorsque son porteur utilise un sort qui inflige des dégâts de feu, ce bâton lui donne un bonus de +1 en attaque magique et permet d'ajouter +1d6 aux dégâts (un trait de feu lancé au niveau 5 passe à 2d10 + 1d6, une boule de feu passe à 9d6).

MORDANTE

Arme, très rare (harmonisation exigée)

Cette arme est le chef-d'œuvre de Selmak. Elle a la particularité de pouvoir prendre la forme de quatre armes différentes, une dague, une rapière, une épée longue ou une épée à 2 mains. Il suffit de prononcer le mot correspondant en la saisissant (dague, rapière, épée, espadon).

Mordante est une arme +1 vicieuse (lorsque vous obtenez un 20 sur un jet d'attaque avec cette arme, votre coup critique inflige 2d6 dégâts supplémentaires du type normalement infligé par l'arme). Mordante octroie aussi l'aptitude Enchaînement à son porteur : lorsqu'il réduit une cible à 0 points de vie, il peut immédiatement utiliser sa réaction pour faire une attaque avec cette arme sur une autre créature située à moins de 1,50 mètre de lui.

TROMPERIE

Objet merveilleux, très rare (harmonisation exigée)

Ce miroir d'argent porte de magnifiques entrelacs. Au dos de l'objet, parmi les gravures est camouflé le mot de commande.

Lorsque le mot « tromperie » est prononcé en tenant le miroir, le personnage qui a en main l'objet peut changer l'apparence de son reflet par la force de sa pensée. Une fois qu'il a obtenu une image qui le satisfait, une puissante illusion vient recouvrir sa véritable apparence et la remplace par celle choisie. Il est possible de prendre l'apparence de toute type d'humanoïde pour une durée de 2d6 + modificateur d'Intelligence minutes, mais sans chercher à imiter quelqu'un en particulier.

Si le personnage a déjà vu une personne, il peut tenter de prendre son apparence en réussissant un test d'Intelligence DD 12 (en cas d'échec il devra terminer un repos long pour faire une nouvelle tentative pour cette identité). Ensuite, si son comportement suggère la supercherie, un observateur pourra tenter de percer à jour la tromperie en réussissant un test d'Intelligence DD 15.

Enfin, si le personnage est blessé, l'illusion disparaît.

DRACONIS





Anneau, très rare (harmonisation exigée)

Ce bijou est un simple anneau de jade enserré par la silhouette d'un dragon en argent. Il confère à son porteur la capacité de respirer sous l'eau et lui donne la résistance à l'acide.

Au centre, une sorte de vase fermé à la fois très beau et très sobre est posé sur un petit piédestal blanc. Soudain, un tourbillon de poussière se dégage du sommet de l'objet métallique et, dans un sifflement strident, apparaît le visage d'un noble vieillard barbu. Ses yeux, deux puits noirs ouverts sur les abysses du temps, se fixent sur vous.
« Qui vient troubler mon sommeil ? » déclame le spectre d'une voix sépulcrale.

Tout va mal : si le personnage ne répond pas ou ment, lisez la scène suivante.

La silhouette du spectre enfle et s'assombrit. Il va attaquer. D'une voix trahissant une colère immémoriale, il se ravise et hurle : « Qui es-tu réellement ? »

Si le personnage persiste à mentir, le spectre entre en rage :

« Alors ce sanctuaire sera ta tombe. Ce qu'il contient est trop précieux pour l'avenir. Tu n'es pas un des élus. »

Le visage disparaît dans un énorme tourbillon de poussière qui envahit toute la pièce. La colonne de lumière se dissipe, empêchant toute fuite. Le tourbillon brûle les chairs, les fait vieillir et les arrache des os. Le ou les PJ présents se dirigent vers une mort très douloureuse. Le spectre inflige 1d6 dégâts de force par tour, que rien ne peut stopper. S'approcher de l'urne où le tourbillon est le plus destructeur, inflige 3d6 dégâts de force et nécessite un test de Force DD 15. Si un PJ tente de renverser l'urne funéraire, il s'aperçoit qu'elle est fixée au sol de façon très solide, vider l'urne de ses cendres en y plongeant le bras demande un test de Force DD 20 et inflige 2d6 dégâts de Force supplémentaires (que le test soit réussi ou pas). En cas de réussite cela détruit le spectre qui se dissipe dans un « *Nooooooooon !* » désespéré et glacial.

Ce dénouement n'est pas le plus simple, mais ne pose pas de problème pour la suite. Les PJ sont immédiatement téléportés à l'extérieur la main dans le pot de confiture… pardon dans l'urne funéraire. Ils peuvent récupérer les cendres.

Tout va bien : à tout moment, si le PJ donne son vrai nom, le spectre se calme et les événements reprennent un court plus normal.

Lisez ou paraphrasez le paragraphe suivant :

Le visage s'éclaire d'un sourire fugace. « Ainsi le moment est enfin venu pour moi de goûter au repos éternel. Je vous offre mes cendres ainsi que mon héritage. Le visage s'éclaire d'un sourire fugace. « Ainsi



Le bac à sable ?

Bon, les vieux Maîtres de Jeu qui ont mené leurs premières parties au club au début des années 80, vous pouvez passer votre chemin. Je m'adresse aux petits jeunes qui débutent. Oui, vous là ! Approchez, je ne vais pas vous mordre ! Bien, ce scénario présente une carte des lieux et une chronologie. En jargon de jeu de rôle, on parle aussi de « bac à sable » : les joueurs sont très libres dans leurs actions et vont déterminer eux-mêmes le déroulé du scénario et l'ordre des scènes.

Mais concrètement, vous vous demandez certainement comment va se dérouler la partie ? Vos joueurs ont la main. À eux de choisir ce qu'ils font faire. Les personnages ont une mission à remplir en contre-la-montre : faire les recherches dans la bibliothèque et le laboratoire puis trouver les 4 composants. Leurs journées devraient être bien remplies. Vous allez simplement devoir réagir à leurs décisions : jouez les scènes telles que décrites dans les lieux. Tenez bien à jour le calendrier et le temps qui passe en jeu. Et intercalez les événements de la chronologie au moment où ils surviennent. Cette chronologie est indicative, mais vous pouvez décaler d'un ou deux jours pour mieux coller à la progression de votre groupe ou parce que vous trouvez que la dramaturgie est meilleure.

Cette façon de jouer donne une grande liberté aux joueurs, ce qui leur plaît en général beaucoup. Mais cela implique que vous soyez au point sur chaque scène potentielle décrite dans les lieux et les événements de Paleseaux ! Et oui, qu'est-ce que vous croyez les bleusailles ? Un bon MJ, il bosse !

le moment est enfin venu pour moi de goûter au repos éternel. Je vous offre mes cendres ainsi que mon héritage. Faites-en bon usage dans les nombreuses épreuves qui vous attendent encore. » Le spectre se dissipe soudain en milliers de petits points lumineux qui sont absorbés par la fresque scintillante du plafond. L'étrange et magnifique ballet de la voûte se fige alors puis s'éteint progressivement. Quelques instants plus tard, vous ne contemplez plus qu'une simple peinture, très belle, d'un ciel étoilé… Une intense sensation de paix et de bien-être vous envahit soudain. Vos blessures et vos fatigues se dissipent.

C'est le dernier présent de Selmak. Tous les personnages présents dans le mausolée (pièces **4** à **8**) sont soignés, ils récupèrent 6d6+6 pv. Les personnages peuvent récupérer une partie des cendres de Selmak en plongeant la main dans l'urne qui est fixée au piédestal.

Dès que les personnages sont en possession de l'héritage de Selmak (les 4 objets des sanctuaires) et de ses cendres, le mausolée perd définitivement toute magie. Les personnages en **3'** et **8** sont téléporté en **4** car ces deux pièces ont perdu toute réalité tangible. Il n'y a plus ni ténèbres, ni portail vers les éléments et le piège du **couloir 3** ne fonctionne plus. Les peintures de dragon sont de simples fresques et l'ensemble du mausolée est plongé dans le noir ordinaire qui baigne n'importe quel souterrain. Les personnages peuvent ressortir par là où ils sont entrés.



Les soins

C'est encore moi ! Là, je m'adresse à tout le monde à propos d'un sujet central : les soins. Les PJ pourront bénéficier de quelques soins dans le Mausolée de Selmak et auprès de Rebecca. Toutefois si le groupe ne possède pas de prêtre, cela ne suffira sans doute pas pour survivre à ce scénario. À moins d'avoir envie d'en finir là avec cette magnifique campagne, il va falloir trouver quelques solutions. Des potions soins glissées dans un recoin au moment opportun, ça marche toujours, foi de Papy Donjon !

II – Paleseaux, les événements

Les situations décrites dans le chapitre suivant surviennent de façon chronologique, elles ne sont pas forcément associées à un lieu ou à un repère sur la carte de Paleseaux.

Le retour des pêcheurs et *Les survivants* sont des situations tout à fait optionnelles. Elles ajoutent à l'ambiance d'horreur de la ville et permettent aux PJ de jouer les héros. *La mission de Lycanis* peut à la limite être ignorée, bien qu'elle apporte des possibilités d'interaction et de roleplay intéressantes mais elle peut s'avérer plus complexe à gérer pour un MJ et des joueurs débutants, c'est à vous de choisir. Les autres sont incontournables.

Chronologie

Le point de départ de la chronologie est le jour J, d'arrivée des PJ à Paleseaux.

- J+1 Le retour des pêcheurs
- J+2-6 Les larmes de nouveau-né
- J+5 Les survivants !
- J+6 La mission de Lycanis
- J+7 Le sang du loup-garou
- J+8-9 Actionner la Chronosphère

Le Retour des Pêcheurs

Le lendemain de l'arrivée des PJ en ville, alors que ceux-ci se remettent à peine de leur exploration (partielle ?) de la tour du phare, l'un d'eux verra par hasard, alors qu'il jette un coup d'œil sur la ville, un navire entrer au port. Ce sont des pêcheurs de retour d'une campagne de pêche de plusieurs jours (ce lac fait plus de 100 kilomètres de long). Ils ne savent rien de ce qui est arrivé et entrent dans le port très méfiants (le maelström de nuages noirs leur fait peur), mais sans savoir à quoi s'attendre.

Lorsque le PJ remarque le bateau, un beau voilier à deux mâts d'environ 10 mètres, celui-ci est déjà engagé dans le port et s'apprête à accoster. Un groupe d'écorchés est tapi dans les ruelles, prêt à se ruer sur ce festin. Le personnage peut hurler pour essayer d'alerter le bateau en réussissant un test de Constitution DD 15. Mais lorsque qu'un matelot le verra et lui fera signe, il sera hélas trop tard. Un bateau à voiles de cette taille ne fait pas demi-tour en quelques secondes.

Les PJ voient les écorchés surgir et traverser le port pour sauter sur le navire alors que l'équipage tente déses-

pérément de repousser le navire loin du quai tandis que les morts-vivants les ont déjà engagés. Le bateau réussit à s'éloigner du quai, mais 3 écorchés sont montés à bord et menacent de massacrer les marins acculés.

Si les PJ font vite et qu'ils disposent d'une barque, ils peuvent tenter de sauver au moins une partie des pêcheurs. Faites faire à chacun des personnages un test de Dextérité, de Constitution et de Force pour courir, ramer et ramer encore plus fort ! La difficulté de ces tests et de 12. S'ils ont réagi particulièrement vite, octroyez-leur un bonus de +2 et infligez-leur au contraire une pénalité de -2 s'ils ont tergiversé avant d'intervenir. Une réussite rapporte 1 point au groupe. Un échec supprime 1 point.

Faites la somme du nombre de points et déterminez le résultat dans le tableau ci-dessous :

-3 points ou moins : lorsque les personnages arrivent, tous les pêcheurs sont morts et les écorchés les dévorent. Si les joueurs laissent le bateau dériver, il viendra s'échouer au pied du phare et les écorchés occuperont l'île jusqu'à ce qu'on les supprime.

-1 ou -2 points: tous les membres de l'équipage sont au tapis mais, ils ne sont pas encore tous morts, les écorchés n'ont pas eu le temps de les dévorer. 1d4 pêcheurs pourront être soignés dont le capitaine.

0 point : il ne reste que le capitaine Martok qui se défend comme un beau diable. 1d4 autres pêcheurs pourront être soignés par la suite.

+1 à +4 points : il reste 1 membre d'équipage supplémentaire en état de combattre par point (pour un maximum de 4)

Lorsque les personnages débarquent sur le navire, il reste 15 points de vie à chacun des 3 écorchés.

Le capitaine Martok, un homme d'une cinquantaine d'années, est effondré en apprenant le destin de sa cité. Lui et ses hommes sont désespérés d'apprendre que leur famille est pétrifiée. Ils vont presser les PJ de questions pour savoir comment cela est arrivé puis pour savoir s'il est possible de guérir les victimes.

Clovik se montrera à cette occasion sous un nouveau jour. Il embrasse avec une assurance que les PJ ne lui connaissaient pas jusqu'alors le rôle du nouveau magicien de la Tour du Phare. Il saura rassurer et convaincre ces hommes que les PJ et lui feront tout ce qui est nécessaire pour lever la malédiction. « *Et nous réussirons, faites nous confiance !* ».

Les pêcheurs survivants finiront par reprendre la voie des eaux pour aller à Lycanis.

Les Larmes de Nouveau-né

Lorsque les PJ découvrent qu'ils ont besoin de cet ingrédient, ils vont se demander où trouver un nourrisson. Une larme de bébé ordinaire dans une ville pétrifiée, c'est déjà difficile, mais une larme de bébé avec des pouvoirs magiques…



Rebecca

La solution est évidente, il s'agit du bébé de Rebecca et d'Urbius. Le nouveau-né a effectivement hérité d'une partie des pouvoirs de ses parents. Laissez vos joueurs réfléchir. Si aucun de vos joueurs ne trouve la solution, glissez-la par l'intermédiaire de Clovik.

Rebecca pendant ce temps-là : lorsque les PJ ont rencontré Rebecca pour la première fois, cela faisait un peu plus d'un mois qu'elle était enceinte. Lorsqu'ils sont arrivés à Paleseaux (le jour J), 100 jours supplémentaires se sont écoulés pour elle dans la bulle à la temporalité différente (scénario 1). Le bébé va donc naître à J+2 (si on se réfère à la chronologie des événements de Paleseaux).

À J+3, le bébé a 3 mois et à J+4 il atteint l'âge de 7 mois.

À la fin de J+5, soit lorsque le bébé a 10 mois, Rebecca décide qu'il faut rétablir le cours normal du temps en attendant l'arrivée des PJ. Si les PJ sont déjà passés, elle le fera alors à ce moment-là pour le bien de l'enfant.

Rebecca va donc se planter sous l'œil du dragon et expliquer au grand ver que son piège n'a pas fonctionné et que les héros du passé se sont enfuis. Lytochronox va comprendre qu'il s'agit de la vérité. Le dragon va donc mettre un terme au sortilège qui n'a plus lieu d'être et qui mobilise tout de même un de ses deux yeux. Mais c'est sans compter sur la sorcière qui a d'autres projets pour cet œil. Lorsque la bulle disparaît et que l'œil du dragon redevient matériel, prêt à s'envoler dans la direction de l'antre de son propriétaire, un corbeau surgit des cieux, pique droit sur le globe agité de soubresauts, l'attrape dans ses serres et le rapporte à sa maîtresse.

Retourner dans les marais : cela prend une journée par voie terrestre. Les PJ pourraient être tentés d'y aller par bateau, mais il ne s'agit pas forcément d'une bonne idée. Il est impossible de s'orienter dans ce marais ni de déterminer où se situe exactement la zone recherchée. Enfin, accoster sur cette bordure du lac est impossible, car le bateau sera bloqué bien avant d'avoir rencontré de la terre à peu près ferme. Le retour à pied prend une journée et ne comporte pas de difficultés particulières.

Retrouver Rebecca : les personnages arrivent en vue du rideau scintillant de la bulle temporelle et doivent utiliser le médaillon d'Oraxos pour le traverser dans ce sens-là aussi. Cependant, s'ils arrivent à J+6 ou plus tard, la bulle temporelle n'existe plus…

Quelle que soit la direction choisie, les personnages vont rapidement tomber sur la maison de la sorcière. La sorcière, comme à son habitude, n'est pas là, mais un corbeau observe les alentours. Rebecca elle-même arrive au bout de quelques minutes tenant entre ses bras un

jeune enfant, qui rit aux éclats en apercevant les PJ. Les dons d'oracle du bambin lui font déjà pressentir qu'il va bien se marrer !

Rebecca les gratifie d'un sourire et commente leur arrivée d'un ton qui dépend de la date :

« *Déjà de retour, bravo vous avez fait vite !* » (J+3),

« *Belle ponctualité, j'attendais votre retour !* » (J+4),

« *Il est temps, j'ai failli attendre !* » (J+5),

« *Vous êtes en retard, trop tard même, si je n'étais pas intervenue…* » (J+6).

Rebecca attend ensuite que les PJ lui expliquent ce qu'ils veulent. Puis avec un petit sourire entendu, elle leur déclare : « *Bien, je vous laisse récupérer une larme de mon fils, mais cela me brise le cœur. Comme vous le savez, un service contre un service. Vous deviez vous y attendre, n'est-ce-pas ?* »

Dès que les PJ donnent leur accord, elle reprend :

« *Vous devrez obtenir un peu du sang de Pelomonius, le conserver précieusement et me le ramener.* » Elle sort une fiole de bois et vous la tend. « *Ne vous inquiétez pas, vous trouverez Pelomonius en temps voulu.* » Puis elle vous confie le nouveau-né qui vous tend les bras en souriant. « *J'ai quelques dernières choses à régler pour un petit présent que je vous prépare en remerciement de… Enfin, pour l'aide que vous m'avez apportée lorsque j'étais vidée de mon sang. En attendant, je vous confie mon fils Noeth ? Faites connaissance et prenez ce qu'il vous faut puisqu'il le faut. Ne lui faites pas mal. Ah ! Je préfère ne pas voir ça…* » En un clin d'œil, la jeune femme se transforme en corbeau et s'envole au loin.

Faire pleurer Noeth

À présent les PJ font face à un dilemme : comment tirer des larmes du nouveau-né ? Comme ils vont s'en apercevoir, ce charmant bambin n'est pas du tout sans défense…

Pour commencer, sachez que Noeth perçoit l'avenir avec un temps d'avance, de façon instinctive. Par conséquent un certain nombre de manœuvres sont vouées à l'échec : par exemple essayer de lui faire peur ne marche pas. Il aura anticipé la tentative qui va le faire rire aux éclats. Il en redemande. Faire semblant de le frapper ne l'effraie pas non plus, puisqu'il sait déjà que c'est pour de faux.

Essayer de le frapper pour de vrai est une autre affaire. Son talent magique inné se manifestera alors par une défense instinctive : le bourreau d'enfant va se trouver violemment projeté à 1d6 mètres et subir autant de dégâts, provocant une belle crise d'hilarité du bambin. L'abandonner ne lui fait pas peur, il se sent très à l'aise dans le marais et les petits oiseaux viennent chanter pour lui, etc.

Les PJ pourraient tenter de l'émouvoir avec une histoire – vraie ou non – particulièrement triste ou émouvante. Malgré ses pouvoirs et son instinct de conservation, bébé n'est pas encore assez intelligent pour comprendre. En revanche un langage plus direct et universel comme une musique ou une chanson pourrait être efficace. Un peu de roleplay associé à quelques tests de Charisme réussis successivement pour faire monter l'émotion du bébé (et la pression du joueur) seront nécessaires.

En fait, une seule chose permet à coup sûr de le voir pleurer : comme tous les bébés, il pleure quand il a faim. Pour cela, il va falloir tout simplement patienter en s'occupant de lui. Et il vaudrait mieux le surveiller car il n'a qu'une envie, c'est de s'envoler loin des nounous très étranges qui s'occupent de lui ce jour. Justement, il a réussi à charmer une cigogne de passage qui va prendre ses langes dans son bec et s'envoler avec lui !

Les PJ peuvent tenter de poursuivre l'oiseau qui ne s'arrête pas trop loin, les laissant patauger dans le marais pendant qu'il cherche quelque ver dans la vase. Inévitablement l'oiseau reprend son fardeau et s'envole quand PJ s'approchent de trop près. La fois suivante, la cigogne pose le petit dans un arbre en équilibre précaire puis s'envole. Bref, le bébé s'amuse bien à voir ces grands dadais essayer de le récupérer.

Lorsque vous estimez que le petit jeu a assez duré, la cigogne ou un autre animal (un putois ?) ramène le petit jusqu'à la maison et les PJ pourront reprendre leur surveillance (avec vigilance, n'en doutons pas).

Bien sûr, ils découvriront alors que bébé a la bouche pleine de jus des baies qu'il vient de dévorer goulûment… Il va encore falloir attendre un peu pour que la faim le tenaille. À vous de gérer le temps qui passe.

Quoiqu'il en soit, Noeth finira par fatiguer, avoir faim et vouloir sa maman. Il commence par bouder, puis grogner, enfin il se met franchement à pleurer. Les PJ peuvent récupérer le précieux liquide en petite quantité. Sa mère débarque alors aussitôt, récupère son trésor et lui donne le sein sans plus de cérémonie.

> *« Mille mercis d'avoir veillé sur bébé, j'ai enfin pu finir ce que j'avais à faire, c'est que ce petit monstre demande beaucoup d'énergie, n'est-ce pas ? » lance-t-elle avec un sourire espiègle…*
> *Elle désigne du menton un sac de cuir, qu'elle a posé près de vous en arrivant. « C'est pour vous, j'appelle cela de la Sève Vitale, cela guérira vos blessures et soigne même les empoisonnements. Accessoirement, c'est assez consistant et ça vous nourrira. Vu votre mode de vie, vous en aurez sûrement besoin ! »*

Après cela, Rebecca leur souhaite bonne route et retourne dans sa maison. Le petit ange a besoin de dormir. Le sac contient 2 Potions de sève vitale par personnage.

POTION DE SÈVE VITALE

Ces potions ressemblent à un morceau de bois évidé, munit d'un bouchon. Le liquide qu'elle contient est épais et sucré. Chacune d'elle guérit 3d6+3 pv et met fin à tout effet de poison, elle fournit aussi l'équivalent du repas suffisant pour une journée.

Les Survivants

Cet événement peut survenir n'importe quel jour, à un moment où les PJ s'apprêtent à rentrer ou à sortir de la tour d'Urbius. Il a toutefois été pensé pour que vous le placiez juste quand ils rentrent de leur mission pour récupérer les larmes du bébé de Rebecca dans les marais.

Un groupe d'une quinzaine d'habitants des terres au nord de Paleseaux, désespérés, menés par un aventurier de passage du nom de Servantès a décidé de venir s'emparer d'un bateau pour fuir vers Lycanis.

Les hommes sont armés de haches de bûcheron, mais ce ne sont pas des guerriers et leur expédition est vouée à l'échec. Après avoir perdus 5 des leurs en traversant une première partie de la ville, les survivants se sont barricadés dans une maison à l'Est de Grand Place et ont tenu toute une nuit…

Terrifiés, ils se sont disputés sur la marche à suivre : rester barricadés, retourner se cacher dans les terres au Nord ou poursuivre le plan initial.

Pour finir, le lendemain, profitant d'un calme trompeur, Servantès et 2 hommes ont tenté une sortie vers le port pour savoir si le chemin était dégagé et préparer un bateau. Le plan est que Servantès revienne seul chercher les autres pendant que ses 2 acolytes gardent le bateau sur l'eau hors de portée des écorchés.

Mais l'affaire a évidemment dérapé. Lorsque les PJ débouchent sur le port, il n'y plus que Servantès et un paysan, une meute de 5 écorchés à leurs trousses.

Cet événement coïncide avec le moment où les PJ sont en barque pour le trajet entre la ville et la tour du phare.

Action !

Alors que vous ramez en direction de la tour, vous entendez quelques cris et apercevez deux hommes qui courent désespérément vers les bateaux du port. Un groupe d'écorchés les poursuit, mais semble s'être momentanément laissé distancer pour s'acharner sur un troisième homme, qui, sans doute blessé, vient de trébucher. Les entrailles du malheureux ne tardent pas à jaillir vers le ciel, déchirées par les griffes des mort-vivants !

Si les personnages rament assez vite, ils pourront arriver vers les 2 hommes avant les écorchés. Ceux-ci, comprenant que leur plat de résistance peut leur échapper, vont se ruer dans leur direction.

Demandez un test de Force et Constitution difficulté 12 à chaque personnage présent dans la barque, quelqu'un qui ne rame pas est un poids mort et on considère que ses 2 tests sont des échecs automatiques !

- Si les personnages obtiennent plus de succès que d'échecs, ils arrivent assez tôt, Servantès et son compagnon ont le temps de monter à bord et la barque de repartir avant l'attaque des écorchés.
- Si le nombre de succès est égal au nombre d'échecs, c'est beaucoup plus limite. Servantès parvient à sauter à bord, mais son compagnon est trop court et tombe à l'eau où il commence à se noyer. Un écorché arrive dans la barque grâce à un bond prodigieux et le combat s'engage, risquant de faire chavirer tout le monde.
- Si le nombre d'échecs est supérieur aux réussites, les PJ arrivent alors que le combat est déjà engagé sur le quai. Le compagnon de Servantès est aux prises avec 2 écorchés. Il mourra avant que quelqu'un ne puisse lui venir en aide, tandis que Servantès tient en respect les 3 autres, mais semble en mauvaise posture (il éliminera 2 des créatures avant de mourir si personne n'intervient).

Notez que si les PJ combattent sur le quai, il faut comme d'habitude faire des tirages pour savoir si des écorchés supplémentaires interviennent.

À la rescousse

Une fois Servantès (et éventuellement Thyrus, le jeune paysan) hors-de-danger, ils expliquent leur problème. Bien entendu, ils espèrent que les PJ vont sauver leurs compagnons et Thyrus est prêt à les supplier.

Servantès est volontaire pour guider les personnages, même s'il est sérieusement blessé. Vous devrez jouer les rencontres habituelles pour aller jusqu'à la place, demandez aux PJ le mode de déplacement qu'ils choisissent.

- S'ils choisissent **d'un pas alerte**, ils auront sans doute quelques ennuis en route mais ils arriveront avant que les choses ne tournent mal dans le refuge. Vous ajouterez le troll mort-vivant à la rencontre suivante lorsque les personnages escortent les réfugiés (voir L'escorte au paragraphe suivant).
- S'ils choisissent **profil bas**, ils arriveront juste au moment où les choses tournent mal au refuge. Le troll mort-vivant accompagné de 4 écorchés a enfoncé la porte et la barricade lorsque les personnages arrivent dans la ruelle, le combat est inévitable.
- S'ils choisissent **en rasant les murs**, ils arrivent après la bataille. Le troll et les écorchés ont déjà envahi les lieux et massacré tous les occupants dont il ne reste que des



Servantès di Paleddo

Humanoïde (humain) de taille M, Loyal Neutre
Classe d'armure 15 (cuir clouté)
Points de vie 58 (9d8+18)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
12 (+1)	16 (+3)	14 (+2)	10 (+0)	11 (+0)	10 (+0)

Compétences Athlétisme +3, Perception +2
Sens Perception passive 12
Langues commun
Dangerosité 3 (700 PX)

Capacités

Duel. Quand il manie une arme de corps à corps à une main et aucune autre arme, Servantès gagne un bonus de +2 aux dégâts infligés avec cette arme (déjà pris en compte dans les dégâts).

Actions

Attaques multiples. Servantès effectue deux attaques à la rapière.
Rapière. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 9 (1d8+5) dégâts perforants.
Dague lancée. *Attaque d'arme à distance :* +5 pour toucher, portée 6/18 m, une cible. *Touché :* 5 (1d4+3) dégâts perforants.

Tactique

Servantès est un héros mais il n'est pas suicidaire, il fuit si la défaite est inévitable.

Jouez-le exubérant, héroïque, chanceux et avec l'accent espagnol si vous aimez incarner « physiquement » vos PNJ.



Écorché troll

Lorsque deux trolls sont morts, carbonisés dans le couloir du mausolée de Selmak, Dominia n'a pas pu résister à la tentation d'essayer d'en transformer un en écorché. Le rituel a accouché d'une créature totalement incontrôlable et enragée dont la magicienne s'est vite débarrassée ! Le troll ressemble à un énorme écorché à la peau complètement noircie, il porte également les griffes dont sont équipées les autres morts-vivants et sa peau osseuse bien que carbonisée le protège efficacement. Il émane de lui une odeur de chair carbonisée absolument écœurante…

Mort-vivant de taille G, neutre mauvais
Classe d'armure 15 (armure naturelle)
Points de vie 85 (9d10+36)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	10 (+0)	18 (+4)	5 (-3)	7 (-2)	7 (-2)

Jets de sauvegarde Con +6, Sag +0
Résistance aux dégâts de feu, psychiques
Immunité contre les dégâts de poison
Immunité contre l'état empoisonné, charmé, terrorisé
Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 8
Langues ne parle pas, ne comprend aucune langue
Dangerosité 4 (1100 PX)

Capacités

Régénération. L'écorché troll récupère 5 points de vie au début de son tour. S'il subit des dégâts d'acide ou de feu, ce trait ne fonctionne pas au début du prochain tour du troll. L'écorché troll meurt uniquement s'il commence son tour avec 0 point de vie et ne se régénère pas.
Robustesse de la non-vie. Si des dégâts réduisent à 0 les points de vie de l'écorché, celui-ci doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 5 + les dégâts subis, à moins que ces dégâts de soient de type radiants ou infligés par un coup critique. En cas de réussite, l'écorché tombe à 1 point de vie à la place.

Actions

Attaques multiples. Le troll effectue deux attaques avec ses griffes.
Griffes. *Attaque d'arme au corps à corps :* +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 11 (2d6+4) dégâts tranchants.

cadavres déchiquetés et à moitié dévorés. Les écorchés sont déjà repartis, il ne reste que le troll occupé à mâchouiller une jambe à l'étage. Thyrus va se jeter sur lui dans une attaque totalement suicidaire et mourir…

L'escorte

Il reste une dizaine de réfugiés dans la maison, 1 homme adulte, 1 vieillard, 1 grand ado, 3 femmes, 2 jeunes filles et 2 enfants. Tout ce petit monde est désespéré. La présence des PJ est considérée comme un miracle et on les suivra comme des messies. Ces gens ne sont pas de taille à aider, au contraire, leur nombre ralentit les PJ et l'expédition n'est pas discrète.

Faites faire un test d'Intelligence (Investigation) et de Sagesse (Perception) DD 13 au guide du groupe pour trouver le chemin le plus sûr. Un peu avant d'arriver au port, l'expédition est repérée et prise en chasse par un groupe de 5 écorchés. Ajoutez un écorché supplémentaire par test raté et le troll mort-vivant s'il n'a pas encore été abattu.

Les joueurs devront être vigilants pour protéger les réfugiés car les écorchés vont essayer d'attaquer les plus faibles, de contourner les PJ et semer la panique pour les disperser.

Au beau milieu du combat une des jeunes filles devient hystérique et prend ses jambes à son cou, le grand ado lui emboîte le pas pour la protéger, 2 écorchés dans leur sillage. Il faut que les joueurs se séparent et se répartissent pour sauver la situation. Et comme toujours tant que le combat dure, de nouveaux écorchés peuvent surgir de n'importe où.

Au final, si les PJ gèrent bien cette situation terrible, les réfugiés survivants arrivent au port et embarquent. Si le bateau est prêt à l'avance, tout se passe bien, sinon cela prend 10 rounds pendant lesquels il faut de nouveau faire des tests à chaque round pour savoir si un écorché arrive…

Récompense

Si presque tous les réfugiés ont été sauvés, ils embrassent chaleureusement les PJ avant de partir en bateau pour Lycanis. Une des femmes remet à un des sauveurs particulièrement héroïque un médaillon porte-bonheur. Icarn, son mari lui avait confié juste avant de partir au port (c'est l'homme que les PJ ont vu mourir au début de la rencontre).

Médaillon Porte-bonheur : il s'agit d'un simple bijou d'argent représentant un trèfle à quatre feuilles. Ce bijou permet au personnage de relancer un d20 de son choix une fois par jour.

Le Destin de Servantès

Servantès embarque pour Lycanis avec les réfugiés. Mais, en chemin, ils vont croiser le navire de Lycanis qui les accoste. Les réfugiés continuent leur chemin vers la ville du loup, tandis que Servantès propose ses services comme guide. Si votre groupe semble un peu faible ou manque d'expérience, vous pouvez choisir d'en faire un allié qui pourra leur donner un coup de main et leur servir d'espion.

Si vous souhaitez au contraire rendre l'aventure plus délicate pour des joueurs plus expérimentés, vous pouvez décider qu'il s'agit d'un individu sans scrupule avant tout intéressé par le profit qu'il peut tirer de la situation. Il pourrait alors jouer double jeu et se ranger du coté de Dominia ou d'Hector (voir plus loin) le moment venu !

La Mission de Lycanis

Lisez ou paraphrasez le paragraphe suivant :

Ce matin, vous êtes réveillés par des cris de rage et de douleur. Lorsque vous jetez un œil dehors, vous apercevez un gros navire de guerre qui a jeté l'ancre au milieu du port, à bonne distance des quais. Il arbore un pavillon à tête de loup.

Quelques écorchés ont été attirés et se sont approchés mais les occupants du bateau leur trouent la peau à coup de flèches enflammées, bien à l'abri du bastingage. Ce sont les écorchés qui hurlent, cris parfois soutenus par des hourras provenant du navire lorsqu'un coup fait mouche. Rapidement, lorsque deux écorchés sont carbonisés, les autres fuient à distance raisonnable, en embuscade dans les ruelles.

Il s'agit d'une mission de reconnaissance en provenance de la ville de Lycanis, dont le but, disons-le tout de suite, n'est pas philanthropique.

Depuis la chute du roi de Cobis, Lucius IV, le pouvoir maléfique de Lycanis, qui se cachait jusqu'alors sous des apparences civilisées, s'est enhardi et se révèle peu à peu au grand jour. Avec la chute de Paleseaux et du puissant magicien Urbius, la famille régnante de Lycanis se sent les mains libres pour se saisir d'une partie du royaume et commettre les pires exactions. Le but de la mission de reconnaissance qui arrive au port est de vérifier que Paleseaux est tombée aux mains de Lytochronox, de piller ce qui peut l'être mais surtout de jeter les bases d'une alliance diplomatique avec les forces du dragon.

La situation est trop ouverte pour prévoir à l'avance ce qui va se passer. Essayez simplement de jouer les actions des forces de Lycanis de façon logique par rapport aux motivations de leur chef, Hector de Lycanis. À la tête de forces lourdement armées, il explore la ville. Il va rapidement envoyer une mission pour essayer de pénétrer dans la tour du phare. Les PJ auront le choix de se faire connaître ou pas, de négocier ou non, etc. A priori, ils sont à l'abri derrière la protection magique qui enveloppe toujours la tour.

Clovik, quant à lui, est terrorisé par Hector et essaye de l'éviter. Si les personnages ne connaissent pas encore son histoire, c'est le moment de la mettre en scène, il faudra charisme et persuasion pour obtenir toutes les explications.

Soldats de Lycanis

Utiliser les caractéristiques du garde (Créatures et opposition, *section personnages non joueurs).*

Tactique

En présence de leur chef, les soldats combattent jusqu'à la mort, sinon ils se rendent lorsqu'il ne leur reste que 3 pv ou moins.
Les soldats de Lycanis utilisent des boucliers d'acier rond portant l'emblème du loup noir sur fond argent. Ils possèdent aussi chacun une fiole d'huile et une dizaine de flèches pouvant être enflammées.
« Le Sang Appelle le Sang » Devise de Lycanis.



Hector et Dominia

Hector prend contact avec Dominia pour passer un accord mutuel de non-agression et dessiner les contours du partage du royaume de Cobis entre leurs forces respectives.

Une rencontre entre les 2 chefs paranoïaques est organisée en terrain neutre, à Grand Place à J+7. Si les PJ l'apprenaient, ce pourrait être l'occasion de faire d'une pierre deux coups : déclencher une bataille entre les deux camps en se faisant passer pour l'un ou pour l'autre… Si vous avez joué la scène des survivants, Servantès devient un élément intéressant, il pourrait être l'espion qui leur fait savoir que la rencontre va avoir lieu et, éventuellement, leur filer un coup de main plus tard (par exemple si les PJ souhaitent capturer Hector pour son sang de loup-garou). Le Miroir de Tromperie peut s'avérer très utile pour des missions faisant plus appel à la ruse qu'à la force brute !

Dans tous les cas, considérez qu'Hector est impitoyable et cruel. Il négociera avec les PJ pour mieux les trahir et les vendre à Dominia s'il apprend que se sont des héros sensés vaincre Lytochronox. De même, s'il apprend ou devine qu'ils tentent d'annuler la pétrification de Lytochronox, il fera tout pour les en empêcher et utili-

sera cette information à son avantage pour négocier avec Dominia. Enfin, il essayera de s'emparer de la Chronosphère par tous les moyens. Il est tout à fait capable de capturer un PJ en lui tendant un piège lors d'une négociation puis de marchander son otage contre l'artefact.

S'il aperçoit Clovik, il reconnaîtra immédiatement son petit frère et cherchera dès lors à le ramener par tous les moyens à la maison pour que leur père « le remette dans le droit chemin ».

Le navire

Le bateau transporte 5 patrouilles de 6 soldats (30), 5 sergents (soldats avec le double de pv) et un capitaine (caractéristiques d'un vétéran). À cela, il faut ajouter 10 marins et le capitaine du bateau. 12 soldats restent en permanence sur le navire avec 2 sergents et le capitaine. Lorsqu'Hector explore la cité, il emmène donc avec lui 18 soldats et 3 sergents. La nuit, tout le monde dort sur le bateau. 6 soldats et un sergent sont de garde. La garde change toutes les 4 heures.

Si Hector meurt, le capitaine essaye de récupérer son corps pour le ramener à Lycanis. Si le capitaine est mort lui aussi, il est possible de retourner les soldats pour les mettre au service de Paleseaux.

Le Sang du Loup-garou

Le sang de loup-garou doit être récolté à la pleine lune soit à J+7. Comme pour les cockatrices, le fonctionnement de la Chronosphère nécessite plus que quelques gouttes sur une épée, il faudra donc disposer d'un spécimen capturé ou à peu près maîtrisé sous la main. Il y a plusieurs solutions pour trouver un loup-garou à Paleseaux.

Hector, le frère de Clovik, en est un mais il n'arrive que tardivement. Les PJ auront donc probablement déjà échafaudé un autre plan autour de l'histoire de Clovik. De toute façon, Hector n'est pas disposé à offrir son sang spontanément. Lui prendre de force risque de ne pas être une mince affaire, même si la ruse peut réussir là où la force échouerait.

L'autre solution, c'est donc Clovik. Mais Clovik n'est plus un loup-garou et va tout faire pour essayer de ne pas en redevenir un ! Il a emprisonné cette partie de lui-même dans un cristal qu'il a enterré au cimetière et ce cristal a été déterré par les trolls de Dominia. Il est à présent dans la chambre de la magicienne mort-vivante au Coq Doré en attendant qu'elle réussisse à déterminer ce dont il s'agit.

Les PJ pourront mener des recherches dans la bibliothèque pour essayer de déterminer ce qu'on peut faire du cristal. Faites faire un test d'Intelligence (Investigation) DD 15 par heure de recherche. Au fur et à mesure des succès obtenus, révélez les informations du tableau ci-dessous à vos joueurs.

1 succès : briser le cristal libérera le fragment d'âme prisonnier qui va chercher à posséder l'humanoïde le plus proche.

2 succès : s'il s'agit de Clovik, il retrouvera sa nature originelle, mais il prend le risque d'être submergé à jamais par sa nature maléfique emprisonnée depuis très longtemps !

3 succès : si un hôte est possédé suite à la destruction du cristal, il risque de devenir un loup-garou absolument incontrôlable qui cherchera à retrouver Clovik et à le tuer.

4 succès : il faudrait utiliser le même appareillage qui a servi à créer le cristal pour rendre à Clovik sa nature de loup-garou dans de bonnes conditions.

5 succès : hélas, il ne serait pas possible ensuite de lui retirer à nouveau car cette fois, cela le tuerait.

6 succès : il est théoriquement également possible d'utiliser l'appareillage pour injecter à un autre individu la lycanthropie de Clovik. Mais, il est difficile de savoir quel contrôle ce dernier aurait sur son affliction.

Convaincre Clovik

Il va être très difficile de convaincre Clovik de redevenir un loup-garou. Une seule tentative par jour est possible et cela demande de réussir un test de Charisme (Persuasion) DD 20. Le seul argument qui fait vraiment mouche pour le convaincre concerne Urbius. Si on lui rappelle son dévouement pour le vieux magicien et que cela est nécessaire pour le libérer, la difficulté baisse à 15.

S'il refuse, il est toujours possible de se saisir de lui et lui imposer de force. Ce n'est pas très moral, mais en fin de compte, Clovik ne leur en voudra pas trop, car une fois sa partie loup-garou réintégrée, son caractère va changer.

Si le cristal est brisé ?

Rien ne semble se passer, si ce n'est que les morceaux du cristal perdent rapidement leur teinte noire pour redevenir transparents. Au round suivant, l'humanoïde le plus proche sent une présence à la fois terrifiante et bestiale s'emparer de son âme. Il faut réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 15 pour y résister. En cas de succès, la force sombre s'éloigne vers l'humanoïde suivant le plus proche. Elle voyage de 50 mètres par tour et tente de s'emparer d'une nouvelle personne, dès que possible jusqu'à trouver un hôte.

Si Clovik est dans les parages, la forme sombre le choisit en priorité, même s'il n'est pas vraiment le plus proche.

La créature affectée se transforme immédiatement en loup-garou et elle va alors traquer Clovik avec un ins-

Hector

Hector est rusé et déloyal, mais ce n'est pas un couard. Il n'évite pas le combat et aime le goût du sang.
Vous le jouerez arrogant, sûr de lui et dominateur, il mène ses hommes d'une main de fer. Ceux-ci ont toujours eu pour lui un mélange de peur et d'admiration, ils savent qu'il est cruel et impitoyable, mais qu'il sait généralement être juste avec eux. Depuis peu, les dirigeants de Lycanis ont révélé à leur peuple leur nature véritable de lycanthrope. Ceci a encore accentué la crainte dont ils font l'objet. C'est un fait que Clovik ignore. Lorsqu'il était encore à Lycanis, la véritable nature de la famille de Lycanis était un secret.
Hector est un loup-garou pur sang, c'est-à-dire qu'il est né ainsi. Il contrôle parfaitement ses transformations que la lune soit pleine ou non. Avec de l'entraînement, Clovik aurait dû parvenir à faire de même, mais comme il n'acceptait pas sa nature, il n'y a jamais réussi. Il est important de se rappeler que, malgré leur philosophie opposée, les deux frères ont encore de l'affection et qu'aucun ne souhaite la mort de l'autre.
Hector est un adversaire formidable que les personnages ne devraient pas prendre à la légère. Clovik qui le connaît bien pourra les mettre en garde. Si les personnages tombent sous les coups d'Hector, il les capture pour en faire une monnaie d'échange. Il peut soit les livrer à Dominia, s'il pense qu'ils représentent une valeur quelconque aux yeux de Lytochronox (dans ce cas, ils seront faits prisonniers, voir le paragraphe Et si tout dérape *p. 41), soit les libérer contre le retour de Clovik dans le giron familial. Clovik sera désespéré, mais se rendra à son grand frère qui respectera pour une fois sa parole (seulement par ce qu'elle a été donnée à son petit frère). Clovik sera loyal à sa parole et les joueurs perdront cet allié jusqu'à ce qu'ils déclenchent la Chronosphère. En effet, quelle que soit la distance au moment du rituel, Clovik sera emporté avec eux dans le temps dans le scénario 3, grâce aux cendres de Selmak, ses propres cendres, contenues dans la Chronosphère…*
Si Hector apprend qu'une partie de l'âme de Clovik est dans le cristal noir, il tentera de négocier avec Dominia pour l'obtenir, par exemple en capturant les PJ et en les lui livrant.

Hector de Lycanis

Humanoïde (humain, métamorphe) de taille M, neutre mauvais
Classe d'armure 18 (demi-plate +1)
Points de vie 112 (15d8+45)
Vitesse 9 m (12 m sous forme de loup)

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	15 (+2)	16 (+3)	10 (+0)	14 (+2)	15 (+2)

Jets de sauvegarde For +7, Dex +5, Con +6
Compétences Athlétisme +10, Intimidation +5, Discrétion +5, Perception +5
Immunité contre les dégâts contondants, perforants et tranchants infligés par des attaques non-magiques d'armes qui ne sont pas en argent
Sens Perception passive 15
Langues commun
Dangerosité 7 (2900 PX)

Capacités

Brave. Hector obtient un avantage lors des jets de sauvegarde effectués pour ne pas être terrorisé.
Brutal. Une arme de corps à corps inflige un dé supplémentaire de ses dégâts quand Hector réussit une attaque en la maniant (inclus dans l'attaque).
Métamorphe. Hector peut utiliser son action pour se métamorphoser en hybride d'humanoïde et de loup, en loup, ou pour reprendre sa véritable forme d'humanoïde. Ses statistiques restent les mêmes, quelle que soit la forme adoptée mais au moment ou il se transforme pour la première fois en forme hybride ou en loup ce jour-là, il récupère 4d8+4 points de vie.
Ses objets équipés ou transportés ne sont pas transformés à l'exception de son armure magique qui s'adapte à sa nouvelle forme. Le loup-garou reprend sa forme véritable s'il meurt.
Odorat et ouïe aiguisés. Hector est avantagé lors des tests de Sagesse (Perception) basés sur l'odorat ou l'ouïe.

Actions

Attaques multiples. Sous forme humanoïde Hector effectue deux attaques au corps à corps ou deux attaques à distance. Sous forme hybride Hector effectue deux attaques à l'épée (ou de griffe s'il est désarmé) et une avec sa morsure.
Épée à 2 mains (forme humanoïde ou hybride uniquement). *Attaque d'arme au corps à corps ou à distance :* +8 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché :* 14 (3d6+4) dégâts tranchants + 1d6 dégâts nécrotiques pendant 3 rounds (voir saignemort).
Morsure (forme hybride ou de loup uniquement). *Attaque d'arme au corps à corps :* +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 13 (2d8+4) dégâts perforants. Si la cible est un humanoïde, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 12 pour ne pas contracter la malédiction de la lycanthropie du loup-garou.
Griffes (forme hybride uniquement). *Attaque d'arme au corps à corps :* +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché :* 7 (2d4+2) dégâts tranchants.

Réactions

Parade. Hector ajoute +3 à sa CA contre une attaque au corps à corps qui devrait le toucher. Il doit voir son agresseur et manier une arme de corps à corps pour pouvoir parer de cette façon.

Tactique

Hector combat sous sa forme normale jusqu'à ce qu'il arrive à 80 pv ou moins, à ce moment là, il se transforme en Hybride, puis il combat jusqu'à la mort. Il se rend seulement si on lui propose une reddition honorable et lorsqu'il ne lui reste pas plus de 5 pv.

ARMURE DU LOUP

L'armure d'Hector a la particularité de s'adapter à son changement de forme hybride et de ne pas le gêner. C'est une armure de demi-plate +1.

SAIGNEMORT

cette magnifique épée bâtarde incrustée de motifs d'argent semble toujours maculée de sang frais. Même si on la nettoie, du sang recommence bientôt à perler de son tranchant, comme si on venait de l'utiliser. Lorsqu'elle inflige un coup, en plus des dégâts normaux, Saignemort inflige à la cible du premier coup 1d6 dégâts nécrotiques chaque tour suivant pendant 3 rounds. Cet effet ne se cumule pas (pas plus de 1d6 dégâts nécrotiques de saignement par round) et il est stoppé par un sort de soins.

Transformation

Lorsqu'il adopte sa forme Hybride, lisez ou paraphrasez le texte ci-dessous à vos joueurs. Ceux-ci doivent bien comprendre que ça va faire mal…

Alors que ce dernier coup passe à travers la garde d'Hector et mord la chair en trouvant un des rares endroits non protégés par l'armure, le guerrier grimace un sourire féroce.
« C'est mieux que ce que je rencontre habituellement ». Il fait craquer son cou, comme pour remettre ses vertèbres en place, puis écartant les bras, il serre les poings. « Nous allons voir ce que vous valez vraiment ! » Il jette alors la tête en arrière et pousse un hurlement terrible tandis que les muscles et les veines de son cou saillent soudainement. Sous l'effort, sa peau devient violacée puis brunit et commence à se couvrir de poils noirs. Sa bouche s'allonge et prend la forme d'une gueule aux babines retroussées. Ses dents s'allongent et deviennent des crocs impressionnants. Certaines de ses blessures se referment, des griffes déchirent brusquement ses gants, tandis que son corps devient énorme et incroyablement robuste. Son armure craque et grince, mais semble étrangement s'adapter à cette mutation. Devenu mi-homme mi-loup, il porte à présent sur vous un regard jaune empli de bestialité en laissant échapper un grondement sourd. « Le sang appelle le sang… »

La transformation dure 1 round complet pendant lequel il récupère 4d8+4 points de vie, mais ne fait rien d'autre à son tour.



tinct infaillible, jusqu'à ce qu'elle le trouve et qu'elle le tue. Le porteur de l'affliction deviendra alors un loup-garou ordinaire.

Si le personnage sous la domination de la forme sombre est tué avant d'avoir pu tuer Clovik, la force sombre s'échappe du corps et tente de posséder un nouvel hôte. Notez que les loups-garous (Hector) sont immunisés à cette possession.

Si le cristal est brisé près de Clovik

Clovik se tord de douleur et de terreur. Son visage commence à se transformer en celui d'un garou. Il hurle un « *nooooon !* » désespéré. Il résiste 2 rounds puis se transforme en un loup-garou enragé pour 10 rounds pendant lesquels il attaque toutes les créatures à vue. À chaque fois qu'on le blesse, cela alimente sa fureur et augmente la durée de sa rage de combat de 1 round (un test d'Intelligence (Investigation) DD 15 réussi permet de le remarquer à chaque nouvelle attaque). Lui parler et essayer de se faire reconnaître de lui en tentant simplement de se défendre demande un test de Charisme DD 15 à chaque tour et réduit cette durée de 1d6 rounds.

Dans tous les cas, Clovik finira par se dominer avec le temps, mais il sera encore sujet à des crises imprévisibles et il continuera toute sa vie à craindre la pleine lune…

Utiliser l'appareillage sur Clovik

Comprendre et faire fonctionner l'appareil du cachot (pièce 3 de la tour du phare) demande de réussir un test d'INT difficulté 15. Ce test passe à 10 avec l'aide de Clovik. Si le test est raté, la procédure suivie n'est pas la bonne et cela revient à briser le cristal !

En cas de réussite, Clovik assimile plutôt bien l'expérience, il ne se transforme pas de façon involontaire, même s'il devient différent. La nuit de pleine lune cependant, il ne réussira pas à contenir sa nature et se transformera en bête sanglante et attaquera même ses amis. Les personnages seraient avisés de l'enfermer et peut-être même de l'attacher cette nuit-là.

Cependant Clovik a bien grandi depuis l'époque où il avait peur chaque nuit de se transformer contre son gré et il apprendra rapidement à contrôler son pouvoir et ne sera plus sujet à des crises involontaires.

Le nouveau Clovik

Si Clovik récupère la partie sombre de lui-même, son caractère change de façon assez spectaculaire. Il reste quelqu'un qui respecte la vie d'autrui, mais il perd son coté timoré voir peureux, il devient aussi plus colérique et agressif.

Actionner la Chronosphère

« En théorie, il n'y a pas de différence entre la pratique et la théorie. En pratique, il y en a beaucoup. »

— Urbius.

Vous voici arrivés à la scène finale !

Les personnages ont récupéré les 4 composants et doivent trouver un lieu pour activer la Chronosphère. Clovik insistera pour être présent lors du dénouement. Il s'agit de sa ville, des travaux de son maître, il est hors de question de le laisser à l'écart cette fois-ci ! Si les PJ l'en empêchent, ne paniquez pas, de toute façon Clovik et la Chronosphère sont lié par les cendres de Selmak et il partira quoi qu'il arrive dans le passé avec les PJ.

La tour grise

Il faut un endroit en hauteur pour attirer la foudre et alimenter en énergie l'artefact, de préférence vers le centre du maelström, car c'est l'endroit où la foudre frappe souvent, ce qui permettra de charger plus facilement l'artefact. Et surtout, il faut un lieu central pour être sûr de toucher toute la ville. Un lieu évident correspond à ces critères : la Tour Grise.

Des joueurs contrariants ou fainéants pourront éventuellement lui préférer la Tour du Phare sous prétexte que c'est plus sûr et plus pratique… Cela ne change pas grand-chose, mais cette solution priverait une partie du *Quartier marché* des effets de la guérison, ce qui est fort préjudiciable pour ses habitants. Un simple test d'Intelligence (Investigation) DD 5 permet de s'en rendre compte.

Si les personnages n'ont pas encore été en reconnaissance à la Tour Grise, il reste à nettoyer le secteur…

Préparation

Une fois la tour sécurisée, il faut que les PJ installent une sorte de paratonnerre pour capter la foudre et suspendent la Chronosphère à cet élément par une chaîne en métal conducteur. Ils trouveront une chaîne dans la cave de la tour du phare et une épée (de l'armurerie de la tour grise par exemple) fera un paratonnerre parfait. Le trébuchet facilite la mise en place du dispositif.

Pour réussir à mettre en place l'ensemble, il faut réussir un test de Dextérité difficulté 10. Faites aussi lancer 1d6 à celui qui met en place le dispositif, sur un résultat de 1 à 3, il subit immédiatement les effets des foudres du temps (cf. page 43).

Comment ça marche ?

Un personnage doit placer les 4 composants magiques dans les petites coupelles prévues à cet effet dans la

sphère puis la refermer. Avec la grande aiguille, on indique alors le nombre de jours depuis lesquels les cibles sont affectées par le souffle du dragon : par exemple si vous êtes à J+8 cela représente 11.

Ensuite avec la petite aiguille, on règle le niveau d'énergie qu'emmagasinera le cristal avant le déclenchement, en pratique c'est ce qui détermine le rayon d'effet. Pour affecter toute la ville, il faut le régler sur le maximum, c'est-à-dire 12.

Enfin il faut suspendre la sphère et attendre que la foudre frappe plusieurs fois jusqu'à ce que le seuil d'énergie soit atteint. En théorie.

En effet, Lytochronox va sentir que l'on siphonne l'énergie de son arrêt du temps pour un rituel et il va tenter d'arrêter les personnages. Dès le départ, faites sur votre table de jeu un plan du sommet de la tour (15 mètres de diamètre), placez le trébuchet (3 mètres sur 4 au sol) et les 2 balistes (1 mètre sur 2 au sol) et demandez aux joueurs de situer leurs PJ avec des figurines, des jetons en carton ou tout autre repère.

Action !

Lisez ou paraphrasez les textes suivant, à mesure que le temps passe :

Après quelques secondes, la foudre frappe une première fois le paratonnerre. L'énergie parcourt la chaîne et la sphère sursaute violemment. La petite aiguille bouge légèrement et vient se positionner doucement sur le chiffre 2 tandis que l'ensemble émet un bourdonnement sourd.

Si un personnage se tient à moins de 3 mètres de la Chronosphère lorsque la foudre la frappe, il devra réussir un jet de sauvegarde de Constitution difficulté 10 ou être *étourdi* 1 round. Et ceci à chaque fois que la foudre frappera, personne n'est obligé de rester à cet endroit, mais il faut bien protéger la Chronosphère…

Au second coup de foudre, la Chronosphère bourdonne de plus belle et semble s'élever légèrement dans les airs. Votre attention est cependant attirée par une étrange lumière bleutée qui éclaire le centre du maelström comme si un passage s'ouvrait soudain vers l'au-delà. L'éclat cligne une ou deux fois comme un œil géant puis projette un puissant cône de lumière qui fouille la cité plongée dans l'ombre. Brusquement, la lumière se pose sur le sommet de la tour où vous vous trouvez et s'y arrête.

Tout semble se figer pendant quelques longs instants silencieux. En pleine lumière, vous vous sentez exposé à mille regards au milieu de la cité pétrifiée. Puis le maelström lance un terrible cri, comme un appel à la fois titanesque et lointain qui retentit dans la cité. La lumière s'éteint aussi soudainement qu'elle était apparue.
D'une seule voix, une horde de gorges mortes répond à l'appel de leur maître. Vous sentez que tous les écorchés de la ville tournent leurs yeux phosphorescents vers la tour. Des dizaines de mort-vivants se mettent soudain en route et accourent dans votre direction…

Les personnages peuvent prendre des mesures pour bloquer la trappe d'accès au toit, par exemple en déplaçant une baliste dessus et en confiant à quelqu'un la tâche de l'y bloquer. En se penchant par-dessus les créneaux, on peut apercevoir les premiers écorchés arriver au pied de la tour et se ruer sur la porte.

À ce moment là, l'aiguille de charge de la Chronosphère indique le chiffre 4.



La Chronosphère



Clovik (Armand de Lycanis)

La partie loup-garou de Clovik a été transférée dans un cristal (transparent à l'origine et devenu noir ensuite) qu'Urbius lui a remis. Symboliquement Clovik s'est débarrassé de son ancienne vie en allant l'enterrer au cimetière dans une tombe qui porte son véritable prénom. Hélas pour lui, Dominia, intriguée par l'inscription, a ouvert la tombe dans le cadre de ses activités au cimetière (la création de mort-vivants). Elle a trouvé le coffret contenant le cristal et ne sachant pas trop de quoi il s'agit elle l'a pour le moment mis de côté dans ses appartements à l'auberge du Coq Doré.

Clovik va tout faire pour essayer d'éviter de redevenir un loup-garou et il va cacher son histoire aux PJ. À chaque fois que le sujet du composant magique du sang de loup-garou sera abordé, il trouvera généralement un prétexte pour s'éclipser, un test de SAG difficulté 15 suffit pour remarquer son attitude très étrange. Interrogé, il restera sur la défensive et dira avoir très peur de ces monstres.

Humanoïde de taille M, alignement loyal bon

Classe d'armure 12 (16 avec armure de mage)

Points de vie 24 (4d8+4)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
11 (+0)	14 (+2)	12 (+1)	15 (+2)	09 (-1)	12 (+1)

Compétences Arcanes +4, Persuasion +3

Sens Perception passive 09

Langues commun

Dangerosité 1 (200 PX)

Capacités

Régénération. Clovik récupère 1 point de vie par heure sauf si les dégâts sont causés par une arme en argent ou le feu.

Incantation. Clovik est un lanceur de sorts de niveau 3. Sa caractéristique d'incantation est l'Intelligence (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 12, +4 pour toucher avec les attaques de sort). Voici les sorts de magicien préparés par Clovik :

Tours de magie (à volonté) : lumière, trait de feu, message

1er niveau (4 emplacements) : armure de mage, projectile magique, repli expéditif

2e niveau (3 emplacements) : lévitation, invisibilité

Actions

Dague. *Attaque d'arme au corps à corps ou à distance :* +4 pour toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une créature. *Touché :* 4 (1d4+2) dégâts perforants.

Trésor

SCEAU D'URBIUS

Objet merveilleux (anneau), légendaire, requiert harmonisation

Cet anneau d'acier possède un écu miniature monté en chevalière, il octroie à son porteur la résistance contre les dégâts de foudre et d'acide. C'est un cadeau d'Urbius.

Utiliser l'appareillage sur un autre

Les joueurs peuvent également décider de transformer un PNJ en loup-garou pour lui prélever son sang. Il s'agit de quelque chose d'odieux mais d'efficace ! Soit un des PJ se porte volontaire. Sa motivation pouvant être purement désintéressée ou au contraire parce que jouer un personnage loup-garou présente un attrait irrésistible !

Quoiqu'il en soit le nouveau loup-garou ne se contrôle pas et jusqu'à J+8, il se transforme chaque nuit et assassine et dévore tout ce qui lui tombe sous les crocs.

Personnage loup-garou

Si un PJ devient loup-garou, il se transforme involontairement et perd le contrôle de lui-même à certains moments, mais il pourra, avec le temps et l'expérience (en faisant l'acquisition des dons appropriés), apprendre à contrôler sa lycanthropie.

Les nuits de pleine lune, au moment où l'astre nocturne apparait à l'horizon le personnage doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 20 ou se transformer en loup-garou (forme de loup). Sous cette forme, son alignement devient Chaotique Mauvais et il est sous contrôle du MJ. Lorsqu'il se réveille au matin, il n'a aucun souvenir des événements qui se sont déroulés durant cette période. Le même phénomène se produit la nuit précédant la pleine lune et la nuit suivante, mais le DD du jet de sauvegarde de Sagesse n'est que de 15.

Lorsqu'une blessure fait passer le personnage sous la moitié de ses points de vie maximum, il doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse d'un DD égal aux dégâts reçus sur cette attaque. Il en va de même à chaque blessure suivante. À la discrétion du MJ, certains événements stressants peuvent aussi déclencher la transformation. En cas d'échec du jet de sauvegarde, le personnage passe en forme hybride et sous contrôle du MJ (alignement Chaotique Mauvais). La transformation dure jusqu'à ce qu'il tombe à 0pv où jusqu'à ce que tous les êtres vivants autour de lui soient morts ou hors de portée. Il sombre alors dans le sommeil pendant 1d6 minutes et se réveille sans souvenir de cette période.

Toutefois cette affliction ne comporte pas que des inconvénients, désormais le personnage possède une immunité contre les dégâts contondants, perforants et tranchants infligés par des attaques non-magiques qui ne sont pas en argent, même sous forme humaine.

Afin de maîtriser sa lycanthropie, un personnage peut faire l'acquisition des dons présentés ci-dessous, dans l'ordre de son choix, en remplacement d'un don ordinaire.

Résister à la lycanthropie

Vous êtes devenu capable de lutter contre vos crises de lycanthropie.

» Vous obtenez un avantage aux jets de sauvegarde destinés à résister à la transformation en loup garou (forme de loup ou forme hybride) les nuits de pleine lune. Exceptionnellement, si vous ne maîtrisez pas la sauvegarde de Sagesse, vous pouvez malgré tout ajouter votre bonus de maîtrise à ces jets de sauvegarde.

» Vous n'êtes plus sujet aux crises de lycanthropie lorsque vous passez sous la moitié de vos points de vie maximum (ni lors des blessures suivantes) ou lorsque vous êtes soumis à un stress important, sauf les nuits de pleine lune.

» Vous vous rappelez ce qui s'est passé durant vos crises de lycanthropie involontaires (le MJ vous en fait un compte rendu succinct).

» Lors d'une crise de lycanthropie, si vous vous apprêtez à commettre le meurtre d'un allié ou d'un innocent, vous pouvez faire un jet de sauvegarde de Sagesse pour que votre nature humaine reprenne le dessus et vous permette de vous enfuir avant de passer à l'acte. Vous reprenez forme humaine 1d6 minutes plus tard. Le DD du jet de sauvegarde dépend de votre alignement : bon 10, neutre 15, mauvais 20, loyal : avantage au jet de sauvegarde.

Maîtriser la lycanthropie

Vous êtes capable de vous transformer volontairement en loup-garou et vous gardez le contrôle de vos actions durant vos transformations volontaires. En utilisant votre action, vous pouvez prendre une forme hybride ou une forme de loup. Vous devez terminer un repos court avant de pouvoir de nouveau prendre une forme alternative.

» Sous forme hybride vous gardez votre profil technique habituel, mais vous gagnez une attaque supplémentaire de morsure lorsque vous utilisez une action d'attaque. Vous pouvez aussi faire une attaque de griffes pour remplacer une attaque à main nues. La transformation dure une heure ou jusqu'à ce que vous décidiez de reprendre forme humaine ou de loup en utilisant une action. Cette forme hybride ne vous permet pas de réaliser des actions manuelles complexes comme tirer à l'arc ou lancer un sort.

» Sous forme de loup, vous gardez votre profil technique habituel mais vous devez vous débarrasser de votre équipement, votre CA passe à 11 + modificateur de Dextérité (armure naturelle) et votre seule attaque est votre attaque de morsure (voir ci-dessous). Sous cette forme, vous gagnez un avantage aux tests de Sagesse (Perception).

Morsure (forme hybride ou de loup uniquement). *Attaque d'arme au corps à corps :* 1d8 + votre modificateur de Force dégâts perforants. Si la cible est un humanoïde, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 12 pour ne pas contracter la malédiction de la lycanthropie du loup-garou. Transmettre volontairement la malédiction de lycanthropie est un acte maléfique qui fait inéluctablement tendre l'alignement d'un personnage vers Mauvais.
Griffes (forme hybride uniquement). *Attaque d'arme au corps à corps :* 2d4 + votre modificateur de Force dégâts tranchants.

L'orage se calme sur la ville et pendant de longs instants, rien ne se passe. Seul le bruit de nombreuses griffes sur le sol des rues pavées vient troubler le silence, un son qui se rapproche inéluctablement. L'attente devient insupportable lorsqu'enfin la foudre frappe non pas une fois mais cinq fois d'un coup ! Un des éclairs atteint votre installation, mais les 4 autres frappent le sol autour de vous, faisant trembler la tour sur ses fondations. Vous êtes projetés au sol. Lorsque vos yeux récupèrent, vous constatez que des créatures se dressent à l'endroit où chaque impact a eu lieu. Des sortes de spectres tourbillonnants animés par une énergie électrique se jettent vers la Chronosphère. L'aiguille qui indique le niveau d'énergie est à présent passée à 6 et le bandeau chiffré se met à tourner tout doucement.

Positionnez les 4 éclairs sur le toit de la tour : tout personnage à moins de 4 mètres d'un impact doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 12 ou être projeté *à terre*. Chaque impact donne naissance à un Spectre de Foudre.

Round 1 : à partir de ce moment, commencez à compter précisément les rounds de combat. Les événements suivants sont calés sur ce point de départ. Les Spectres tentent d'atteindre la Chronosphère, mais si on leur barre le chemin, ils ripostent, délaissant momentanément l'objet.

Si rien n'est fait, il faut 6 attaques pour mettre la Chronosphère hors d'état, mais gageons que les PJ ne laisseront pas faire cela ! Si c'était toutefois le cas, vous avez le choix de mettre fin au scénario (!) comme indiqué au début de ce scénario (page 40) ou de simplement passer tout de suite à la mise en route de la Chronosphère. Vous pourrez toujours faire croire que le désastre qui a projetés les PJ dans le temps est lié aux coups de masse que l'artefact a encaissés !

Clovik dans la bataille : Clovik utilise un sort de lévitation pour se mettre hors de portée des créatures puis il lance son sort de *trait de feu* à chaque tour. Il est parfois frappé par la foudre, mais son anneau de protection lui permet de tenir le coup.

Round 2-4 : la bataille suit son cours, les Spectres tentent d'atteindre la Chronosphère.

Round 5 : un nouvel éclair frappe la Chronosphère amenant le **curseur à 8**. Le bandeau tourne à présent nettement plus vite et la partie inférieure commence à tourner en sens inverse.

Un autre éclair frappe le sol et donne naissance à un nouveau spectre (vous pouvez augmenter ce nombre à 2 si les personnages ont déjà abattu 2 spectres et à 3 s'il n'en reste plus aucun).

Spectre de foudre

Élémentaire de taille M, loyal neutre

Classe d'armure 17 (armure naturelle, bouclier)

Points de vie 39 (6d8+12)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
12 (+1)	17 (+3)	15 (+2)	12 (+1)	13 (+1)	10 (+0)

Jets de sauvegarde Con +4

Résistance aux dégâts psychiques

Immunité contre les dégâts de foudre et de poison

Immunité contre l'état empoisonné

Sens Perception passive 11

Langues aucune

Dangerosité 2 (450 PX)

Capacités

Corps électrique. Une créature qui touche le spectre ou qui réussit une attaque au corps à corps contre lui subit 5 (1d10) dégâts de foudre.

Armes électrique. Quand le spectre de foudre réussit une attaque avec une arme de corps à corps en métal, celle-ci inflige 3 (1d6) dégâts de foudre supplémentaires (inclus dans l'attaque).

Illumination. Le spectre de foudre diffuse une lumière faible dans un rayon de 3 mètres.

Actions

Marteau de guerre. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 8 (1d10+3) dégâts contondants plus 3 (1d6) dégâts de foudre.

Tactique

Le spectre essaye en priorité d'atteindre la Chronosphère pour la détruire, mais si on l'attaque cela le détourne de sa cible. Il combat jusqu'à la destruction.



Round 8 : le premier écorché arrive sous la trappe et accède au toit si rien n'a été fait pour la bloquer auparavant. Tant que rien ne sera fait, un nouvel écorché sortira par là à chaque round (seulement tous les 3 rounds si les personnages ont supprimé Dominia). Les écorchés ignorent la Chronosphère et se jettent sur le personnage le plus proche.

Round 10 : un écorché enjambe le crénelage de la tour et attaque le PJ le plus proche, il a escaladé par l'extérieur ! Un nouvel écorché arrive par là à chaque round (tous les 2 rounds si Dominia est morte), mais quelqu'un qui surveille leur progression peut les faire tomber en leur infligeant des dégâts avant qu'ils n'arrivent au sommet.

Round 11 : trois éclairs frappent la tour. Deux nouveaux spectres apparaissent et visent la Chronosphère. Le dernier éclair frappe le paratonnerre, il est impossible de dire où en est le curseur car l'ensemble tourne à présent beaucoup trop vite !

Round 14 – Dénouement !

Lisez ou paraphrasez le paragraphe suivant :

Quelque chose se prépare dans le tourbillon de nuages noirs qui domine la tour. L'œil du cyclone juste au-dessus de vos têtes s'anime, quelque chose de puissant, quelque chose d'énorme se forme. Dans le cœur du maelström, une tempête de foudres se déchaîne, des éclairs zèbrent le ciel en tous sens.

La silhouette d'un immense dragon de pure énergie se dessine progressivement. Dans le hurlement démentiel du vent et le fracas du tonnerre, il s'abat soudain sur le sommet de la tour, telle la mère de toutes les tempêtes !

La projection de Lytochronox (ce n'est pas Lytochronox lui-même) fonce sur les personnages et la Chronosphère pour les détruire. Les PJ ont un tour pour réagir, ensuite il s'abat telle une tempête de vent et de foudre destructrice.

Chaque personnage doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 15 ou être frappé par la foudre et subir 3d6 dégâts. De plus, la violence des vents oblige à faire un jet de sauvegarde de Force. Ceux qui atteignent une difficulté de 18 réussissent à s'accrocher à quelque chose et ne subissent pas de dégâts. Ceux qui atteignent une difficulté de 13 sont projetés vers l'extérieur de la tour où ils percutent les remparts pour 1d6 dégâts contondants. Ceux qui font moins que cela, s'envolent littéralement et sont projetés au-delà de la tour !

Lisez ou paraphrasez le paragraphe suivant :

La foudre du dragon percute tout le sommet de la tour. Malgré la douleur, vous apercevez avec soulagement qu'une bonne partie de l'énergie a été canalisée par votre paratonnerre et redirigée vers la Chronosphère. Sous la puissance de l'énergie, la chaîne elle-même est chauffée à blanc !

La violence de la tempête est inouïe. Le trébuchet est renversé par la fureur du dragon-typhon. Sous votre regard incrédule, la Chronosphère décrit un arc-de-cercle au bout de sa chaîne qui se brise en son milieu. Vous retenez votre souffle. Le temps ralentit et vous laisse admirer la trajectoire qui propulse l'artefact droit sur le dragon de foudre. Elle émet soudain un violent flash et, en réponse à la foudre du dragon, elle génère à son tour des arcs électriques dans un tonnerre de déflagrations.

Le temps s'arrête… Soudainement, la Chronosphère explose en une onde de choc lumineuse.

Le mur de lumière sphérique, aveuglant, s'étend dans toutes les directions et vous avale comme dans un rêve qui tourne au ralenti. Vous n'y voyez plus rien. La lumière blanche vous brûle la rétine.

Aveuglé, vous voyez votre vie défiler devant vous. Des amis ou des scènes s'animent devant vos yeux tels des spectres sur lesquels vous n'avez aucun contrôle. Vous revivez également des événements de ces derniers jours, Dominia, Hector, Clovik passent devant vous. Vous perdez toute notion du temps au cours d'un voyage initiatique infini. Vous prenez conscience du chemin parcouru, des épreuves que vous avez traversées et de l'expérience acquise en poursuivant cette mission...

Les joueurs ont terminé le scénario 2, bravo !

Alors qu'ils flottent dans le vortex temporel, vous pouvez faire passer les personnages au niveau 7… Ils ne guérissent pas, mais gagnent les pv du passage de niveau, ils peuvent noter leur score de pv actuels augmenté pour l'utiliser lors de la prochaine aventure.

La suite au prochain épisode mais… avant de conclure, rien ne vaut un petit teaser :

Vous ne savez toujours pas où vous êtes, mais vous ne pensez pas être mort. Vous flottez dans le néant et cela vous rappelle étrangement votre arrivée dans le marais du Dragon. Peut-être allez-vous rentrer chez vous ? Si vos souvenirs sont bons, logiquement après l'état de grâce, il y a une chute…

Afin de bien commencer l'aventure 3, vous avez besoin de garder une trace de la position de chacun des personnages sur la tour ou au-dessus pour ceux qui se sont envolés. Vous devez savoir où ils vont tomber… Clovik a été projeté non loin de la tour, mais il est encore sous les effets d'un sort de *lévitation*.

Fin du scénario 2



« L'immense dragon noir plonge ses yeux cruels dans ceux de la jeune fille terrorisée. Il laisse courir une griffe sur sa joue blanche. Un éclair déchire alors le ciel, sorti de nul part, et vient frapper le grand ver. Le dragon rugit de douleur, sa tête bat l'air de tous côtés à la recherche d'un adversaire. Flottant dans l'air, Rodrick, Célestine et la Chronosphère commencent se matérialiser. »



Scénario 3

LES RACINES DU MAL

3

Les racines du mal

En quelques mots...

L'activation de la Chronosphère a été perturbée par le dragon et les PJ sont projetés dans le passé, au temps où le terrible monstre débutait son règne de terreur. À leur arrivée, ils mettent le grand ver en déroute grâce à l'aide inopinée de l'objet temporel. Les PJ découvrent que le dragon a asservi les peuples du lac et, mis au banc des accusés pour leur intervention, ils devront provoquer une rébellion lors de leur procès s'ils veulent espérer sauver leur peau, rencontrer l'Oracle, finir le boulot et retrouver leur époque ! Il va falloir faire déballer le linge sale de cette société qui vit dans la peur du monstre et de ses représentants.

Fiche technique

TYPE • Procès chez les barbares / Psychologie et Force
PJ • 4 à 5 PJ de niveau 7

ACTION	★★☆
AMBIANCE	★☆☆
INTERACTION	★★★
INVESTIGATION	★☆☆

Un peu de contexte

Les personnages ont été transportés six siècles dans le passé de Paleseaux depuis la fin du scénario 2. À cette époque, le lac Diamant est habité par trois communautés nommées Hauvre, Ruissel et Lyca qui vivent dans la terreur du puissant dragon noir Swarathnak depuis plus d'un siècle. Après plusieurs massacres et l'éradication complète de Bastère, un quatrième village aujourd'hui disparu, les villages restants, autrefois rivaux, réunirent leurs aînés en un groupe nommé le Conseil des Anciens. Un compromis fut trouvé et un marché passé avec le dragon. En échange de la paix, chaque année, à tour de rôle, chaque village offre au monstre le sacrifice d'une jeune femme tirée au sort. Le tirage au sort et les rencontres du Grand Conseil se font toujours sur l'île de l'Oratoire, sous le contrôle d'une puissante sorcière nommée la Reine des Harpes.

Il y a une vingtaine d'années, le dragon a chassé les habitants de Paleau, leur promettant le même sort que Bastère s'ils persistaient à empiéter sur ce qu'il considère comme son territoire. Les villageois se sont alors réfugiés plus au Nord-Est où ils ont fondé Hauvre (haut havre), hélas à proximité des dangereuses falaises de la Harpe, investies par de cruelles harpies.

Le niveau de développement est assez primitif. La plupart des édifices sont en bois. Des palissades de troncs encerclent les villages ; le seul bâtiment de pierre est généralement une grande construction communautaire sur une butte appelé le Mörtte. Pour des personnages érudits, ce peuple ressemble fort à ce qu'on appelle des barbares. La société compte peu d'artisans ; chacun subvient à ses propres besoins. Par exemple il n'y a pas de boulanger et le pain est fait dans le four de la maison communautaire. Il y a très peu de professions spécialisées, à part le forgeron, et les seules distinctions sociales qui existent concernent les membres du Conseil.

La valeur morale dominante dans la société des tribus du lac est la force. C'est pourquoi la société est globalement machiste. Ceci étant, seul l'âge est un critère de sélection pour obtenir le statut d'Ancien. Les Khâls et les champions des tribus (les Gueroks) sont presque toujours des hommes (il y a une exception), mais on trouve chez les femmes quelques sorcières. Elles sont craintes ou respectées, c'est selon, mais vivent généralement en dehors des villages.

Le dragon a édicté des règles très sévères pour les hommes. Ils ne peuvent pas chasser où bon leur semble et sont limités à un périmètre assez étroit autour de leurs villages. Il en va de même pour toutes les formes de culture. Le dragon n'aime pas voir des humains errer sur son territoire, cela le met de féroce humeur. Ces restrictions ne permettent pas aux communautés du lac de bien vivre. Elles stagnent et la population commence même à décroître.

Météo

Le climat est nettement plus chaud que celui qu'ont connu les PJ durant leur passage à Paleseaux. Vous pouvez leur rappeler qu'au cours du scénario 2, la ville restait constamment sous de lourds nuages noirs qui cachaient le soleil. Au cours de cette aventure, les PJ vont rencontrer des conditions proches du climat de la bulle temporelle du marais du premier scénario, où le soleil brillait continuellement.

Date

Les PJ sont à présent en -800 AM. À l'Ouest, le grand empire d'Osgild a atteint son apogée, mais son influence ne s'étend pas jusque là. Les PJ sont au bord du monde, dans une contrée encore habitée par des peuplades barbares. Du moins, en ce qui concerne les humains.



Comprenez bien que les habitants du lac Diamant forment un peuple rude. La survie était déjà difficile avant l'arrivée du dragon. Les règles qu'il a imposées et le sacrifice annuel qu'il exige créent une ambiance délétère et une société cruelle.

Swarathnak

Au cours de cette aventure, le dragon ne porte pas encore le nom de Lytochronox. Swarathnak est un tyran qui règne sur le lac et ses alentours. Il maintient les humains dans la terreur et les oblige à sacrifier de jeunes femmes en gage de leur soumission. Cela lui permet à la fois d'affirmer son autorité et de contrôler l'expansion démographique des tribus. En effet, à ce rythme, le nombre de jeunes femmes en âge de procréer a drastiquement diminué. Ne nous mentons pas, il aime aussi se repaître de la terreur de ses victimes et savourer sous sa dent des corps tendres. De temps à autre, il épargne une jeune femme au caractère mieux trempé que les autres et en fait une sorcière qu'il place à la tête des harpies de la falaise, dont il a aussi obtenu la soumission. Il livre alors la précédente à ses anciennes sujettes.

Le dragon règne enfin sur une tribu d'homme-lézards qui vivait auparavant au Nord du marais. Il a installé la plupart des mâles dans les ruines de Bastère. Cette petite force armée est pour le moment occupée à couper les arbres d'Ombrebois, car le pouvoir de l'arbre-oracle Pelomonius sur la forêt originelle est la seule chose qui contrarie encore la mégalomanie du monstre.

Le dragon vit au milieu du marais qui porte son nom. Il considère toute la région du lac Diamant comme son territoire et il le parcourt régulièrement. Une chronologie détaillée du règne du dragon est fournie en annexe pour vous aider à en fixer les dates.

Le Grand Conseil

Chaque village possède un conseil constitué de sept individus : le Khâl (le chef), le Guerok (le champion) et cinq Anciens.

- Les Anciens sont simplement les cinq plus vieux du village (homme ou femme).
- Le Khâl doit avoir vaincu le précédent Khâl lors d'un combat rituel dans le cadre d'un défi accepté par les Anciens. Si le Khâl meurt accidentellement, c'est le Guerok qui devient le nouveau Khâl.
- Le Guerok est choisi par le Khâl pour ses talents de guerrier. Il applique les sentences du Khâl et peut aussi relever un défi à la place du Khâl si ce dernier le lui ordonne. Le Guerok ne peut pas défier le Khâl. Le Khâl choisit généralement stratégiquement le Guerok pour éviter un défi qu'il ne serait pas certain de remporter.

Le Grand Conseil est constitué du Conseil de chacun des trois villages auquel on ajoute la Reine des Harpes, qui le préside. Il comporte donc vingt-deux membres.

Le Talmeg

Depuis plus d'un siècle, le Talmeg est le nom de la cérémonie pendant laquelle, chaque année au solstice d'été, une jeune femme de l'une des trois tribus est tirée au sort et offerte en sacrifice au dragon.

Bien que les PJ n'assistent pas au tirage au sort, n'importe qui pourra leur en conter le déroulement. Placé dans un moment de roleplay, l'histoire participera à l'ambiance, mais surtout elle donnera aux joueurs les clefs pour comprendre le fonctionnement et la perversité du système mis en place par le dragon.

Toutes les jeunes femmes entre leur onzième et leur vingt-deuxième année (incluses) participent au Talmeg. Comme le tirage a lieu dans un village tous les trois ans, cela représente un total de quatre Talmeg dans la vie de chaque femme autour du lac Diamant.

Chaque fillette, à son dixième anniversaire, doit graver sur un petit bout d'os une rune qui la représente et qu'elle doit porter en permanence au bout d'un lacet de cuir autour de son cou. Le jour du tirage, la Reine des Harpes mène ses harpies au village concerné par le tirage annuel. Chaque jeune fille est saisie par les bras par deux harpies et emmenée dans les airs vers l'île de l'Oratoire. Les traces sanglantes laissées par les serres sur les bras des jeunes femmes formeront des cicatrices

Langage

Tous les habitants du lac Diamant que les PJ rencontreront parlent une forme de patois archaïque mais qui reste toutefois compréhensible pour les héros. Utilisez de temps à autre quelques mots étranges (voir « un court lexique ») et employez des synonymes à mauvais escient pour simuler les problèmes de compréhension que cela peut provoquer. Dans les textes à lire à haute voie, les mots volontairement inappropriés sont écrits en italique pour les rendre facilement identifiables suivis de leur véritable sens entre parenthèse. Par exemple il sera écrit « Qui sont ces *tocards (étrangers)* ? » au lieu de « Qui sont ces étrangers ? ». Un PJ cultivé (sachant lire et écrire) tel qu'un magicien ou un barde pourra faire un test d'Intelligence difficulté 10 pour obtenir la véritable signification indiquée entre parenthèse.

Inversement, dans les scènes de diplomatie, n'hésitez pas à jouer là-dessus pour créer des quiproquos et même des conflits qui n'ont pas lieu d'être parce que l'un des protagonistes a compris le contraire de ce que le joueur a voulu dire. N'hésitez pas à être de mauvaise foi, surtout lorsque vous interprétez un PNJ peu intelligent ou opposé aux PJ. C'est aux joueurs de réfléchir un peu, de faire preuve de diplomatie et d'expliquer la mésentente.

Un court Lexique

Dovak – Fantômes, esprits
Drorn – Dragon
Guerok - Champion
Harpe – Harpie
Khâl – Chef de village
Talmeg – épreuve mais aussi le tirage au sort annuel
Tocards – Étrangers
Ubers – Héros

qui leur rappelleront leur condition pour le restant de leurs jours.

Sur l'île, le Grand Conseil est déjà réuni. Les jeunes femmes sont déposées devant les Anciens et surveillées par les champions des trois tribus. Chaque jeune fille dépose sa rune dans l'Urne des Mortes, dont les parois sont gravées des runes de toutes celles qui ont été sacrifiées. La Reine des Harpes elle-même choisit alors au hasard une rune. Elle est ensuite montrée à l'assemblée et la jeune femme désignée s'avance pour la récupérer. La Reine prononce alors la phrase rituelle : « Le grand dragon choisit d'épargner cette jeune fille des hommes. »

La jeune fille sort alors de l'esplanade du Talmeg. Elle est sauvée. Au pied de l'urne, les malheureuses attendent en priant pour que leur rune sorte et, tandis que leur nombre diminue, l'attente se fait de plus en plus insupportable. La dernière à rester est celle qui sera sacrifiée au dragon. Lorsqu'il ne reste plus qu'une seule rune dans l'Urne des Mortes, la Reine prononce alors la phrase rituelle :

« L'Urne des Mortes a rendu son verdict ! » Elle montre la dernière rune à tous et les Anciens prononcent son nom. « Entendez son nom pour la dernière fois, car elle appartient désormais à Swarathnak. Par son sacrifice, elle sauve votre peuple. » Les harpies se saisissent d'elle, la Reine passe sa rune autour du cou, non sans l'avoir observée pour l'ajouter sur l'Urne des Mortes la nuit même. Puis les harpies s'envolent vers l'endroit du sacrifice. Chaque tribu dispose de son propre lieu d'offrande au grand ver.

La principale partie du scénario s'articule autour du procès des PJ pour avoir perturbé le rituel. Tout l'enjeu est de faire éclater la vérité sur des générations de tricheries dans la tenue du Talmeg (petits arrangements entre puissants, manœuvres pour faire sacrifier la fille d'un rival, etc…) En révélant la vérité et les blessures terribles qu'elle cache, les PJ prennent un gros risque. Tout peut se finir dans un bain de sang, mais il existe également une chance de gagner les villages à leur cause contre le dragon.

Résumé de l'action

Cette présentation du déroulement possible du scénario n'a pour but que de vous donner un fil conducteur clair. Il est toutefois probable que les événements prennent une tournure totalement différente selon les actions de de vos joueurs.

À la fin du scénario 2, les PJ ont activé la Chronosphère in extrémis, alors que la projection de Lytochronox essayait de les détruire. L'explosion d'énergie produite par l'artefact a englouti les héros dans un vortex temporel dans lequel ils flottent sans repère, pendant un temps qui leur semble très long mais qui leur permet de mettre à profit l'expérience gagnée. Lorsqu'ils réintègrent le monde réel, ils tombent - littéralement - sur une scène dramatique. Un puissant dragon noir est sur le point de dévorer une jeune femme attachée à un poteau.

Le festin est interrompu par la chute des PJ et l'arrivée de la Chronosphère qui blesse le dragon. Le ver décide de détruire la sphère de la manière la plus efficace qu'il connaisse, à grands coups de dents. L'objet, encore immatériel au début de la scène, reprend forme au plus mauvais moment, dans le corps du dragon qui en fait une bien

vilaine indigestion ! Le dragon est puissant et le combat sanglant tourne sans doute à l'avantage du monstre. Les PJ ne doivent la vie sauve qu'aux dégâts provoqués par la Chronosphère à l'intérieur de l'estomac du dragon.

Dans un ultime accès de rage, ulcéré, le dragon, faute de pouvoir vomir l'artefact, crache sa bile sur la malheureuse attachée. Clovik, héroïque, sauve la jeune femme en faisant barrage de son propre corps, devenant son sauveur, qui se dit Selmak dans la langue natale de la sacrifiée.

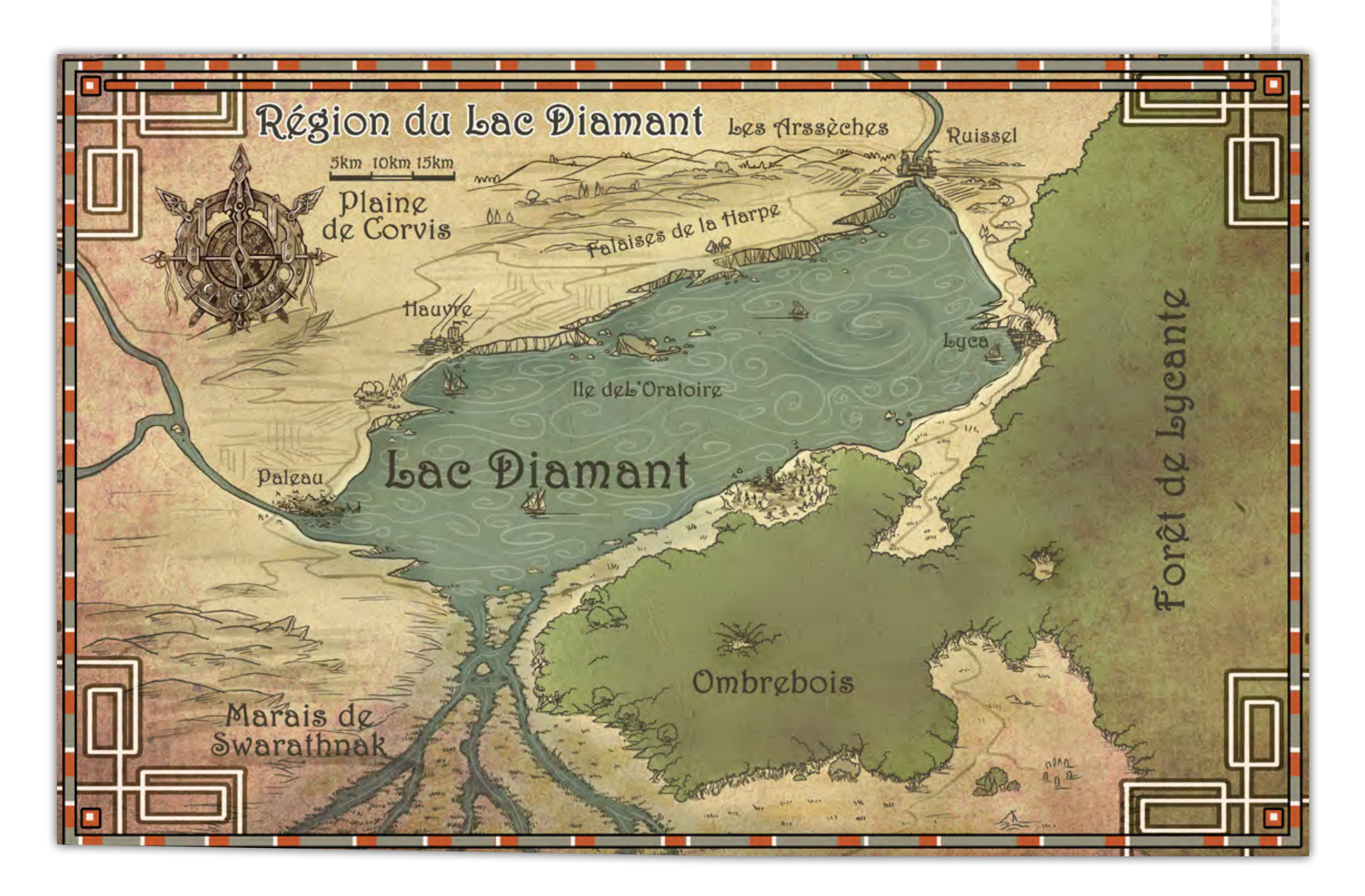
Sélona, la jeune femme, s'avère être la fille de Loknir, le chef du village tout proche de Hauvre. Sur place, Loknir est partagé entre la joie de revoir sa fille et la peur des représailles du dragon qui ne manqueront pas de frapper le village. Certains le font d'ailleurs clairement entendre et l'accueil des sauveurs oscille entre peur, colère et espoir. Les PJ devront convaincre qu'ils sont des héros et non pas des fléaux.

Les PJ sont ainsi menés devant le conseil des trois tribus. Selon les actions et les interactions de chacun, la rencontre se passe avec plus ou moins de violence et d'épreuves. Les PJ sauront peut-être semer la discorde dans le conseil en devinant et en révélant un certain nombre de tricheries qui ont eu lieu lors de Talmeg passés. À la suite de ce chapitre et en fonction des succès et des échecs du groupe, deux issues sont possibles.

- Si les PJ se sont montrés convaincants quant à leur capacité à défaire le dragon, ils mènent une véritable révolution au conseil, plus ou moins sanglante. Ensuite, ils sont chargés d'en finir avec le monstre. Mais avant la confrontation finale, ils doivent trouver et rencontrer l'Arbre-Oracle, Pelomonius.
- S'ils ont laissé entendre qu'ils ne sont pas de taille à occire le monstre, les chefs sont terrorisés à l'idée des représailles que le dragon exercera sur leurs villages lorsqu'il aura récupéré de ses blessures. Les PJ sont offerts en sacrifice afin d'apaiser la colère du monstre. Dans ce cas, Sélona les délivre et leur demande de vaincre le dragon. C'est elle qui leur parlera de l'Arbre-Oracle (Pelomonius).

Les PJ comprendront quoi qu'il arrive qu'il est impératif de rencontrer Pelomonius avant la confrontation avec le dragon. Il faut s'enfoncer dans le Brume Bois où les personnages rencontrent deux lutins espiègles qui se jouent d'eux. Ils prétextent qu'il leur faut vérifier qu'ils ne sont point des orques et leur imposent quelques épreuves de leur cru pour avoir le droit de voir l'Arbre-Oracle.

Cet épisode se termine lorsque Pelomonius délivre ses prophéties sibyllines que les PJ devront interpréter avant de parcourir à nouveau la région. Mais ceci est une autre histoire, contée dans le scénario suivant.



I - Sacrifice

Reprenez les notes de fin du scénario 2 que vous aviez mises de côté pour vérifier les pv actuels des PJ ainsi que leur position sur le plan.

Relisez-leur alors la conclusion de l'aventure précédente :

Le terrible Lytochronox a tenté de mettre un terme à votre rituel, apparaissant soudain sous la forme d'un vortex d'énergie au centre de la tempête qui frappait la ville de Paleseaux. Il a déchaîné sa colère. En percutant le sommet de la tour, son souffle de foudre a renversé le trébuchet relié à la Chronosphère. L'artefact chauffé à blanc a été projeté droit sur l'avatar du dragon où il a explosé alors en une onde de choc qui vous a submergés… Vous avez vu vos vies défiler devant vous. Des scènes sur lesquels vous n'aviez aucun contrôle, des moments de votre enfance, des événements de ces derniers jours. Vous avez perdu toute notion du temps et ce voyage initiatique vous a semblé infini. Êtes-vous morts ? Cela a-t-il duré un instant ou des années ? Ce pourrait tout aussi bien être des siècles, tant vous étiez perdus et désorientés.

Et pourtant il semble que même l'éternité d'une errance ait une fin.

La lumière reprend une teinte plus ordinaire et la situation vous rappelle étrangement votre arrivée initiale dans le marais du Dragon après cet étrange éternuement donc vous vous rappelez tous. Peut-être allez-vous rentrer chez vous ? La première fois, après l'état de grâce, il y avait eu une chute… Mais non, rien de tout cela. Il ne s'agit que d'une nouvelle vision.

Marquez une courte pause pour vous assurez que tout le monde est bien prêt. Enchaînez ! Les PJ vont avoir une dernière vision avant de revenir dans le monde « réel ».

Une jeune femme d'une grande beauté est attachée par d'épaisses chaînes à un grand poteau. Derrière elle, un village en ruines. Ses bras levés sont lacérés et couverts de sang et ses cheveux sales recouvrent son visage. Elle est à demi-nue, elle fixe le sol. Ses vêtements en lambeaux pendent à sa taille, révélant sa poitrine. Entre ses seins, un pendentif en forme de tête de loup. Elle sanglote : « Pas moi, pas ma rune, pas à moi… »

Une ombre la recouvre et une bourrasque repousse sa chevelure noire, elle lève son beau visage. Des larmes ont zébré ses joues. Votre rêve plonge dans ses yeux sombres écarquillés par une vision de terreur. Dans le miroir de ses prunelles, se dresse l'immense silhouette noire d'un terrible dragon.

Soudain, le regard de la jeune femme reprend consistance. La peur a laissé place à la haine la plus pure. Dans un brusque accès de rage, elle hurle à la face du monstre : « Ô grand Drorn, dévore moi ! Pour moi, je n'implore rien, dévore jusqu'à la dernière once de chair mais exauce-moi ! Fais souffrir tous ces abjects lâches ! Tue-les tous ! La Reine des Tricheuses, le perfide Khâl Rognar et son infâme rejeton Urimak ! Tue-les tous, tous ces sales lâches. Et aussi toutes celles qui attendent leur tour en baissant la tête, tous ceux qui ne font rien pour les protéger ! Qu'ils crèvent tous, ces tricheurs. Ce n'était pas mon tour, ce n'était pas à moi ! » Elle se tait alors et fixe la mort bien en face.

La silhouette terrible grossit encore dans les prunelles de la jeune femme. La créature prend une longue, une interminable inspiration. Le beau regard ne cille pas. L'instant s'étire sur une éternité. Puis une voix d'une tonalité démesurément basse se fait entendre.

« Ma Reine des Harpes, une tricheuse ? Raconte-moi, mon enfant… »

Cette scène s'est déroulée il y a quinze ans. La jeune femme dont les PJ ont eu la vision est devenue la nouvelle Reine des Harpes. Le dragon se fichait éperdument que l'ancienne eut triché, mais il vit là une occasion de remplacer une Reine des Harpes vieillissante par une très belle jeune femme, dont la haine pour son propre peuple convenait parfaitement à la fonction. Ainsi fut fait.

Cette vision du passé n'est pas reliée à la scène que vont vivre à présent les personnages, mais il se peut qu'une certaine confusion règne dans l'esprit des joueurs à ce sujet… ce qui est parfait !

Reprenez :

Soudain, un voile se déchire et, devant vos yeux incrédules, apparaît un énorme dragon. Son corps serpentin est couvert d'écailles noires impénétrables, sa gueule terrifiante exhale des vapeurs d'acide verdâtre. Vous êtes apparus à plusieurs mètres de haut et pourtant son regard maléfique vous domine encore. Il semble vous avoir vu et hésite un instant devant votre brusque apparition. Au centre de la scène, juste au-dessus du dragon, la Chronosphère pulse doucement d'une lumière bleutée, mais l'énorme créature semble plutôt focaliser son attention sur vous.

Round 1

Les personnages sont en apesanteur, ils ne sont pas encore vraiment arrivés et sont encore incorporels, mais ni eux ni le dragon ne le savent…

Ils ont un round pour tenter d'agir, mais ils ne peuvent pas se déplacer – ils sont comme pris dans une toile invisible – et ne peuvent pas interagir avec leur environnement. En fait, ils ne peuvent faire que deux choses : observer les alentours, ou agir sur eux-mêmes ou leurs camarades (par exemple en lançant un sort de protection ou en buvant une potion).

Un personnage qui prend un round pour observer les alentours obtient la description suivante :

Vous êtes sur la berge d'une rivière, à l'endroit où elle se jette dans une vaste étendue d'eau. Le lieu est occupé en amont par les ruines de ce qui semble avoir été un village sur pilotis. Derrière le dragon, à une cinquantaine de mètres, on peut remarquer un mur de pierres circulaire effondré sur un tumulus d'herbe jaunie. Au centre de l'anneau de pierres, un poteau est planté en terre, et une jeune femme y est attachée. Elle semble hurler quelque chose, mais aucun son ne parvient jusqu'à vous. D'ailleurs, tu remarques à présent que toute la scène est plongée dans un silence surnaturel.

Pendant ce premier round, Clovik lance un sort d'invisibilité et disparaît. Faites un plan rapide avec la rivière, le dragon et les PJ, et attaquez le PJ le plus proche du monstre. Ne dessinez les ruines, le tertre et la jeune femme que si quelqu'un a pris le temps d'observer la situation à ce round.

Le dragon porte une attaque de griffes vers un des PJ. Lancez le dé d'attaque et décrivez l'énorme patte griffue qui va découper en deux le PJ avant de lui passer à travers comme une simple image.

Pendant ce temps, la Chronosphère s'arrête progressivement de tourner et descend doucement vers le niveau du sol, les personnages suivent ce mouvement. Ils sont encore à trois mètres de hauteur à la fin du round.

Round 2

Les personnages qui ont plus de 18 en Initiative peuvent encore agir une fois avec les mêmes restrictions qu'au round précédent, ensuite interviennent les événements suivants.

Lisez ou paraphrasez ce paragraphe à vos joueurs :

Sauver Sélona

Si un PJ fait mine de vouloir porter secours à la prisonnière, le dragon concentre ses attaques sur lui. Cela devrait vite le calmer... N'oubliez pas que le rôle du sauveur est dévolu à Clovik ! Quant à la jeune femme, elle est maintenue attachée par des menottes de métal et il faudra plusieurs tours pour la délivrer. Ce que Clovik va d'ailleurs essayer de faire durant les rounds 4 et suivants, mais sans succès.



La Chronosphère émet une série d'éclairs qui fusent en direction de tous les protagonistes de la scène, y compris le dragon. Mais autant vous ressentez à peine un petit frisson lorsque l'éclair vous frappe de plein fouet, autant le dragon subit manifestement quelque chose de beaucoup plus violent et de très douloureux. Ses écailles fument et semblent avoir été transpercées. Avec une vitesse stupéfiante pour une créature de cette taille, il se jette immédiatement à pleines dents sur la Chronosphère. Mais comme lors de sa précédente attaque sa gueule passe à travers l'artefact intangible qui disparaît dans la silhouette du monstre.

Les personnages qui ont plus de 10 en Initiative (Clovik lance un sort de *vol*) peuvent alors agir, puis lisez le texte suivant :

Un brusque changement de pression survient, comme la sensation que vos oreilles se débouchent, tandis qu'une odeur acide agresse immédiatement votre odorat, d'abord, puis très vite vos poumons aussi. Et c'est la chute !

Les personnages chutent de 3 mètres, ils subissent 1d6 dégâts contondants et doivent réussir un test de Dextérité (Acrobaties) DD 10 pour ne pas tomber *à terre*. Ceux qui ont annoncé utiliser leur action précédente pour se préparer à chuter évitent automatiquement ces dégâts et arrivent sur leurs pieds.

Ceux qui n'ont pas encore agi à ce round peuvent le faire, mais jusqu'à la fin du round, les personnages sont désorientés et subissent un *désavantage* à leurs actions.



Swarathnak, Dragon noir adulte

Dragon de taille TG, chaotique mauvais
Classe d'armure 19 (armure naturelle)
Points de vie 195 (17d12+85)
Vitesse 12 m, nage 12 m, vol 24 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
23 (+6)	14 (+2)	21 (+5)	14 (+2)	13 (+1)	17 (+3)

Jets de sauvegarde Dex +7, Con +10, Sag +6, Cha +8
Compétences Discrétion +7, Perception +11
Immunité contre les dégâts d'acide
Sens vision aveugle 18 m, vision dans le noir 36 m, Perception passive 21
Langues commun, draconique
Dangerosité 14 (11 500 PX)

Capacités

Amphibie. Le dragon peut respirer l'air et l'eau.
Résistance légendaire (3/jour). Le dragon peut remplacer l'échec d'un de ses jets de sauvegarde par une réussite.

Actions

Attaques multiples. Le dragon peut utiliser sa Présence terrifiante. Il effectue ensuite trois attaques : une avec sa morsure et deux avec ses griffes.
Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +11 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché :* 17 (2d10+6) dégâts perforants plus 4 (1d8) dégâts d'acide.
Griffe. *Attaque d'arme au corps à corps :* +11 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 13 (2d6+6) dégâts tranchants.
Queue. *Attaque d'arme au corps à corps :* +11 pour toucher, allonge 4,50 m, une cible. *Touché :* 15 (2d8+6) dégâts contondants.
Présence terrifiante. Les créatures choisies par le dragon, situées à 36 mètres ou moins de lui et conscientes de sa présence, doivent chacune réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 16 pour ne pas être terrorisées pendant 1 minute. Une créature peut retenter le jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours et mettre fin à l'effet dont elle est victime en cas de réussite. Si le jet de sauvegarde d'une créature est réussi ou si l'effet dont elle est victime prend fin, elle est immunisée contre la présence terrifiante du dragon pendant 24 heures.
Souffle d'acide (Recharge 5-6). Le dragon souffle de l'acide sur une ligne de 18 mètres de long et 1,50 mètre de large. Les créatures sur cette ligne doivent chacune effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 18 ; elles subissent 54 (12d8) dégâts d'acide en cas d'échec ou la moitié de ces dégâts seulement en cas de réussite.

Actions légendaires

Le dragon peut effectuer 3 actions légendaires qu'il choisit parmi celles décrites ici. Seule une action légendaire peut être choisie à la fois et uniquement à la fin du tour d'une autre créature. Le dragon récupère l'utilisation des actions légendaires déjà effectuées au début de son propre tour.
Détecter. Le dragon effectue un test de Sagesse (Perception).
Attaque avec la queue. Le dragon effectue une attaque de queue. Il peut faire plusieurs attaques de queue dans le round, mais pas plus d'une attaque sur une même créature.
Attaque avec les ailes (coûte 2 actions légendaires). Le dragon bat violemment des ailes. Les créatures situées à 3 mètres ou moins de lui doivent chacune réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 19 pour ne pas subir 13 (2d6+6) dégâts contondants et être jetées à terre. Le dragon peut ensuite prendre son envol à la moitié de sa vitesse de vol.

Round 3

Initiative 18 : le dragon se tord de douleur alors que la Chronosphère se matérialise dans son corps, il se roule au sol dans un fracas terrifiant et soulève un nuage de poussière dans des rugissements horribles. Les PJ qui se trouvent à six mètres ou moins de la créature doivent réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 12 ou subir 2d6 dégâts contondants parce que le dragon les a écrasés sans même le faire exprès.

Par moments, son corps devient presque transparent, on aperçoit à travers la chair et les écailles tout son squelette et, au centre, un point lumineux aveuglant, la Chronosphère.

Si un PJ veut attaquer le dragon à ce moment-là, il obtient un bonus *avantage* en attaque, mais il doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité ou subir 1d6 dégâts contondants et chuter au sol à cause des mouvements imprévisibles du dragon.

Round 4

Le dragon, bien que terriblement souffrant, se ressaisit. Il identifie les PJ comme les responsables de ce qui lui arrive, et les attaque avec fureur. Il souffre toutefois d'un *désavantage* en attaque en raison de la douleur provoquée par la Chronosphère. Il utilise ses griffes, sa morsure et éventuellement son attaque de queue **mais pas son souffle** que vous réserverez pour plus tard.

Commencez par jouer les effets de sa capacité d'Effroi.

Round 5

Si tous les PJ sont au tapis ou en fuite, passez à la scène finale. Sinon, le dragon se tord de douleur et ne peut pas agir (voir le Round 3).

Round 6

Le dragon attaque, mais avec un *désavantage* et -5 aux dégâts. Il serait de bon ton qu'au moins un PJ reste conscient pour assister à la scène finale et pouvoir en faire part aux autres.

Un éclair de la Chronosphère peut fort à-propos frapper le dragon de l'intérieur pour lui faire rater son attaque et ainsi épargner le dernier héros restant. Toutefois, à la suite de cette rencontre, les joueurs devraient comprendre que le ver déploie une puissance qui dépasse de loin celle de leurs personnages, même en pleine forme…

Enfin, notez ici le nom des PJ au tapis lorsque le dragon s'enfuit, ce renseignement sera utilisé contre eux lors de l'épreuve face au Conseil.

Héros au tapis :

Scène finale

Lisez ou paraphrasez ce paragraphe à vos joueurs :

> *Le dragon est une fois de plus agité de soubresauts et hurle de douleur, alors que de violents éclairs d'énergie frappent son corps de l'intérieur, illuminant son anatomie. De la fumée sort de sa bouche et de ses naseaux et sa peau se craquelle par endroits, laissant passer d'étranges rayons lumineux violacés. Dans un dernier effort, il bat puissamment des ailes et s'arrache du sol.*

Tout PJ encore debout dans un rayon de 19 mètres doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 10 pour ne pas être projeté au sol par le battement des ailes gigantesques.

Reprenez :

> *Le dragon s'élève avec peine. Sa trajectoire décrit un arc-de-cercle au-dessus du tumulus où la jeune femme est encore attachée et, dans un dernier accès de cruauté, il lâche sa bile acide sur la belle.*

Mais Clovik s'interpose pour la sauver. Le souffle du dragon est terrible, et malgré son anneau de résistance, Clovik va flirter avec la mort.

> *Clovik, jusque là invisible, réapparaît mortellement blessé par l'ichor qui ronge son dos. La chaîne qui retenait la demoiselle cède sous les effets de ce même acide et elle prend son sauveur à peine conscient dans ses bras pour l'empêcher de choir, en répétant plusieurs fois ce mot : « Selmak ».*

Une idylle vient de naître… Un personnage qui parle le Sylvain pourra faire le rapprochement avec cette langue et traduire ce mot approximativement par « sauveur » ou « sacrifice ».

Interroger Sélona

À moitié nue car elle a été dépouillée de la plupart de ses vêtements pour être offerte en sacrifice, la première action de Sélona est d'utiliser un sort de soins pour empêcher Clovik de mourir. Ensuite, elle va secourir chaque PJ inconscient. Enfin, elle récupérera ce qu'il reste de ses habits lacérés (par les harpies) et éparpillés au sol. Dans l'intervalle, les PJ pourront noter le pendentif en argent



Sélona

Sélona est une jeune femme de 18 ans au visage bronzé et aux cheveux noir corbeau, de taille moyenne, le visage et les formes rondes, d'apparence plutôt ordinaire. Elle est très peu loquace, mais son regard transperce les âmes avec une intensité dérangeante. Elle s'habille de vêtements couvrants malgré la chaleur et semble souvent avoir froid. Elle confectionne elle-même ses tenues dans des tons de vert aux motifs de feuilles et de fleurs. Son apparence contraste fortement avec celle de ses compatriotes, légèrement vêtus et de façon beaucoup plus rudimentaire. Elle parle un peu le Sylvain, langue que sa mère Léora lui a apprise.

L'histoire de Sélona

La vie de Sélona a été marquée par une tragédie immense. Le jour de ses dix ans, sa mère Léora partit en direction des falaises de la Harpe pour trouver un morceau d'os, afin de réaliser la rune du Talmeg de sa fille. Il est en effet communément admis parmi les peuples du lac que les runes gravées à partir d'un ossement prélevé dans le nid d'une harpie protègent la porteuse lors du Talmeg… En réalité, c'est le dragon lui-même qui a lancé cette croyance, afin de fournir aux harpies de la chair fraîche livrée à domicile et entretenir une saine dose de conflit entre les factions de son territoire. Toutefois, il est vrai que la Reine des Harpes sait reconnaître au toucher les os provenant de nids de harpie dans l'Urne des Mortes et choisit le plus souvent en premier parmi ceux-ci. Mais pas toujours.

Quoi qu'il en soit, cette croyance détruit plus de vies qu'elle n'en sauve. Léora en paya le prix. Poussée du haut de la falaise par une harpie, son existence prit fin sur les rochers en contrebas. Effondré, le Khâl son mari organisa une expédition pour récupérer le corps de sa femme. Les barbares tuèrent plusieurs harpies et provoquèrent le mécontentement de la Reine des Harpes…

Lorsque Sélona réalisa pourquoi sa mère venait de perdre la vie, sa raison vacilla. Elle était morte en tentant de confectionner une rune pour lui donner d'hypothétiques meilleures chances de survie au cours de la grande mascarade du Talmeg. Sélona s'enfuit.

Elle partit en direction du marais avec la ferme intention de trouver le dragon, de le maudire de toute sa haine avant de mourir. Échappant aux gens du village lancés à sa recherche, la toute jeune druidesse marcha plusieurs nuits, se cachant le jour. Arrivée dans le marais, sa résolution faiblit. Le destin lui épargna de trouver le dragon. Elle se perdit puis découvrit Ombrebois.

Elle s'enfonça dans la forêt brumeuse ne sachant pas trop si elle cherchait la mort ou simplement un voyage sans retour. Elle erra longtemps dans la forêt. Un jour, elle mit le pied dans une clairière où un très grand et très vieil arbre se dressait. Délicatement, elle posa la paume de sa main sur l'écorce rugueuse et crevassée de cette merveille. Quelle ne fut pas sa surprise de sentir l'arbre s'animer et un visage se former dans le tronc ! Elle venait de trouver Pelomonius, l'Oracle d'Ombrebois…

Après avoir écouté son histoire, Pelomonius apaisa de sa magie régénératrice l'esprit de la jeune femme et lui révéla une prophétie en sylvestre.

« *Drogon selmak naelle, selmak Drognor tael.* » Ce que Sélona traduisit approximativement par « *Le dragon est à l'origine du sacrifice, mais le sacrifice causera la fin du dragon* »

Cependant, en langue sylvestre Selmak signifie à la fois sacrifice et sauveur. Notez que Drogon et Drognor signifient tous les deux « *dragon* », mais dans des contextes différents (vie et mort, origine et fin).

Sélona n'a presque aucun souvenir de son retour, si ce n'est d'avoir marché sans fatigue de jour comme de nuit, portée par l'étrange breuvage que lui avait offert l'Arbre-Oracle. On la retrouva au petit matin devant la palissade du village. Peu de questions furent posées et aucune ne reçut de réponse. Sélona s'enferma dans un mutisme solitaire, errant souvent seule dans les landes sèches du Nord, tournant et retournant dans sa tête la prophétie cryptique de Pelomonius. À 12 ans, elle participa à son premier Talmeg. Puis un autre à 15 ans, le tirage de ses 18 ans devait marquer la suite des événements.

Un mois avant la cérémonie, par une nuit comme tant d'autres, elle veillait en contemplant sa vieille amie la lune, l'astre dont son prénom est issu, lorsque la silhouette du dragon en vol occulta un cours instant l'éclat argenté avant de se fondre à nouveau dans les ténèbres. À cet instant précis, un éclair traversa son esprit. Elle fut soudain persuadée d'avoir saisi le sens de la prophétie. Il fallait un sacrifice volontaire, accepté et assumé pour mettre fin au règne du dragon : son propre sacrifice.

Sélona prit une barque pour rejoindre l'île de l'Oratoire. Animée par une résolution et un courage dont elle se croyait incapable, elle rencontra la sorcière pour lui de-

mander une faveur : tricher au tirage au sort pour être choisie. La Reine des Harpes accepta, trop satisfaite de sacrifier la fille du Khâl qui avait tué des harpies et défié son autorité. Un signe du destin et un avertissement qu'elle pourrait revendiquer face à tous ceux qui voudraient remettre en cause son pouvoir.

La sorcière prit alors entre ses mains la rune de Sélona et la marqua par un rituel magique qui lui permettrait de la distinguer de toutes les autres une fois dans l'urne. Ainsi, Sélona rentra à Hauvre assurée d'être choisie au prochain Talmeg.

Ce que Sélona ne soupçonnait pas, c'est qu'il ne s'agissait pas de la première fois que le rituel avait été perverti. Les vies de nombreuses filles de Khâl, de grands guerriers ou de membres du Conseil, avait été préservées au cours de rituel truqués et achetées de toutes les façons possibles. On triche toujours pour ne pas être choisie. Mais une fois déjà, on a influencé le tirage non pas pour sauver mais pour condamner : l'actuelle Reine des Harpes fut aussi désignée sur une tricherie (cf. la vision des PJ au début du chapitre).

Développements

Sélona possède une volonté de fer et elle est déterminée à en finir avec le règne du tyran. Sa foi en l'avenir est inébranlable : les PJ et Selmak vont vaincre le dragon, car la prophétie de Pelomonius ne peut mentir. Le sacrifice volontaire qu'elle a consenti n'a-t-il pas coïncidé avec l'arrivée des héros ? Elle va donc les défendre contre tous ceux qui doutent de leurs capacités. Pour jouer sa foi inébranlable et son amour pour Selmak, vous pouvez vous inspirer de ce qu'éprouvent respectivement Morphéus et Trinity pour Néo dans la trilogie des films *Matrix*.

Elle les guidera vers Pelomonius et elle paiera d'une partie de son humanité pour honorer la requête de l'Oracle devenant ainsi la première gardienne d'Ombrebois (la sorcière Rebecca, personnage des scénarios 1 et 2, est sa petite-fille).

Plus tard elle deviendra la compagne de Selmak et l'aidera à refonder Paleau (Paleseaux). Enfin, c'est elle qui créera le trône de la forêt dans le tronc de Pelomonius lorsque l'Arbre-Oracle trépassera. Ce trône que les PJ connaissent déjà (scénario 1).

Sélona

Humanoïde (humaine) de taille M, neutre bon

Classe d'armure 11

Points de vie 16 (3d8+2)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	12 (+1)	13 (+1)	12 (+1)	15 (+2)	11 (+0)

Compétences Médecine +4, Nature +3, Perception +4

Sens Perception passive 14

Langues langue des druides plus deux langues au choix

Dangerosité 1 (200 PX)

Capacités

Incantation. Sélona est un lanceur de sorts de niveau 4. Sa caractéristique d'incantation est la Sagesse (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 12, +4 pour toucher avec les attaques de sort). Voici ses sorts de druide préparés :

Tours de magie (à volonté) : druidisme, assistance, résistance

1er niveau (4 emplacements) : communication avec les animaux, baies nourricières, grande foulée, soins des blessures

Actions

Bâton. *Attaque d'arme au corps à corps :* +2 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché:* 3 (1d6) dégâts contondants.

Trésor

Amulette de Léora

Objet merveilleux, rare

Cette amulette en forme de feuille de chêne appartenait à sa mère, c'est un souvenir important pour Sélona. L'amulette permet de communiquer par télépathie avec les bêtes à une distance de 20 mètres.

Option à 5 PJ

Cette scène doit obligatoirement être ajoutée si vous avez cinq joueurs à votre table, car elle donne un indice sur une quête supplémentaire du scénario suivant, indispensable si votre groupe est constitué de cinq PJ. Toutefois, vous pouvez aussi l'inclure si votre groupe de quatre PJ comprend un prêtre orienté vers la prière. L'objet clé de la scène conviendra parfaitement à ce type de personnage. Enfin vous pouvez simplement décider de l'ajouter pour l'ambiance ou pour donner plus de liberté d'action aux joueurs dans le choix de leurs quêtes lors du prochain scénario (S4, *Les sept vies du dragon*).

Lisez ou paraphrasez le paragraphe suivant à vos joueurs :

Tandis que le dragon fuit, une femme en guenilles, crasseuse et échevelée émerge de derrière une pile de gravats. Elle lève un poing au ciel et défie le dragon ! « Part ! Va-t-en ! Il n'y a rien ici pour toi ! Tu ne l'auras pas ! Oh, non, tu ne l'auras pas… ». Sa voix se brise en sanglots et elle part en courant se cacher dans un trou.

Ce qu'elle a hurlé pourrait laisser penser qu'elle parlait de Sélona, mais il n'en est rien. Si un PJ la poursuit et la retrouve (test de Dextérité (Athlétisme) et Sagesse (Perception) DD 15), il ne peut pas tirer grand chose d'elle. La femme a le regard fou, couchée dans la position du fœtus au fond d'un trou étroit. Elle serre dans ses mains sales une sorte de chapelet et maugrée une litanie devenue incompréhensible. Comme si, à force de les répéter, elle en avait usé les mots. Un test de Sagesse (Perspicacité) DD 15 est nécessaire pour saisir qu'il s'agit d'une sorte de prière à la mémoire de sa fille. Elle est irrémédiablement folle et rien ne peut la faire sortir de la torpeur dans laquelle l'ont plongée la vue du dragon et le brusque rappel des douloureux souvenirs. Tout au plus, un PJ extraordinairement patient, doué en psychologie et chanceux (Charisme (Persuasion DD20)) pourrait obtenir ce demi-aveu : « On a fait ce qu'il fallait… Oui, il faut comprendre, on a fait ce qu'il fallait. »

Son chapelet est magique et si on essaye de lui prendre, elle se bat jusqu'à la mort, à coup de dents et d'ongles, pour le conserver. Interrogée à son sujet, Sélona peut indiquer qu'il s'agit de Marille, une femme devenu folle après le suicide de sa fille Mélune qui s'était jetée du haut de la falaise plutôt que de participer au tirage au sort.

Mais la vérité, que Sélona ignore, est bien plus dramatique encore. Marille a tué sa fille de ses propres mains pour qu'elle échappe au tirage au sort… Elle a tressé le chapelet de prière qu'elle tient en main avec les cheveux et les dents de lait de son enfant adorée. Des reliques qu'elle avait conservé depuis sa tendre enfance. Sous la charge émotionnelle et les centaines de milliers de prières à la mémoire de Mélune, l'objet est devenu magique. C'est la cinquième ancre du temps proposée dans le scénario 4, *Les sept vies du dragon*. Ne vous tracassez pas plus avec cette péripétie pour le moment, vous aurez toutes les réponses en lisant le scénario suivant.



en forme de feuille de chêne qui pend à son cou ainsi que de profondes blessures sur ses bras. Interrogée à ce sujet, elle y accordera peu d'attention, il s'agit des marques des griffes des « harpes » qui l'ont transportée.

Sélona remercie les PJ et les traite comme les héros qui vont sauver la région des griffes du Drorn (le dragon). Les personnages ont déjà connu cela, vous pouvez jouer sur la similitude de la scène avec celle du premier chapitre. Toutefois, détail amusant, cette fois, Clovik a changé de rôle. Il assume mal celui du héros, surtout face à Sélona, et il rougit lorsque la demoiselle le remercie, bredouillant que ce sont les PJ les héros et pas lui.

« Merci, Ubers, vous m'avez sauvée et vous avez débouclé le grand Drorn, Swarathnak. Tombés des nues, envoyés des Divins. Je vous prie d'accepter le pain et la paille, mon père est le Khâl de Hauvre, il vous accueillera comme il se doit lorsqu'il saura que vous avez vaincu le Drorn ! Vous êtes ceux de la parole.

Et toi, tu es Selmak, car cela signifie le sacrifice qui sauve et c'est ainsi que je t'appellerai. »

Si quelqu'un rappelle que Selmak est le nom du fondateur de Paleseau, Clovik reste un peu interloqué avant sourire en secouant la tête : « Non, c'est juste un hasard ! ».

- Les personnages voudront sans doute savoir pourquoi elle était attachée là, Sélona leur expliquera alors le Talmeg.
- S'ils demandent à quoi correspondent les ruines où ils se trouvent, elle leur indique qu'il s'agit de Paleau et que c'est ici que sa tribu vivait naguère, le dragon les en a chassés, il y a environ vingt ans.
- Si les personnages lui font part de la vision précédant leur arrivée, elle confirme qu'il ne s'agit pas d'elle. La seule personne portant le titre de Reine est la Reine des Harpes.

Enfin, elle leur propose de les emmener à son village, Hauvre.

II - Hauvre

Le trajet vers Hauvre fait environ 25 kilomètres, ce qui prend à peu près une journée de marche. Les personnages ne rencontrent personne en route, si ce n'est un troupeau de bisons. Le paysage est constitué de vastes prairies à l'herbe jaunie écrasées par la chaleur de l'été. Au loin quelques collines ondulent. À l'Ouest, les eaux du lac Diamant portent bien leur nom, tant l'éclat du soleil les rend aveuglantes. Alors que le soleil décline et que la chaleur devient plus supportable, le terrain s'élève progressivement et, sur le flanc d'une colline qui surplombe le lac, les héros arrivent en vue d'une haute palissade parsemée de tours en bois.

Les villageois de Hauvre sont sans doute ceux qui détestent le plus le dragon. Les plus vieux se souviennent du temps où ils habitaient Paleau et ils regrettent amèrement cette époque révolue. L'ancien village était en effet situé sur des rives fertiles et giboyeuses. Ici, le sol rocheux n'est pas adapté à la culture et la présence des harpies non loin réduit la population du gibier. Les habitants vivent constamment à la limite de la famine. Ici, les enfants sont mal nourris, tombent malades et meurent malheureusement fréquemment. Ce contexte constitue une opportunité pour les personnages, car même si la peur du dragon est forte, il est possible de convaincre ces villageois de lui résister.

Premier contact

Les portes sont fermées et le villageois qui garde la tour (un dénommé Harsk) semble désemparé. Il sonne l'alarme. Après deux minutes d'attente, la porte basculante s'ouvre.

Lisez ou paraphrasez ce paragraphe à vos joueurs :

> *Un groupe de villageois armés de façon hétéroclite, arcs, lances et couteaux s'est regroupé derrière les portes, des femmes et des enfants observent en restant à bonne distance. Le groupe principal est mené par deux barbares à fière allure. L'un d'eux doit frôler la cinquantaine mais, c'est encore une force de la nature. L'autre est plus jeune et plus grand.*

Vous pouvez souffler au joueur dont le personnage possède la plus haute sagesse que si le plus âgé des deux barbares se tient dans une posture neutre, le plus jeune semble clairement en colère et serre ses armes de façon agressive. Il s'agit du Khâl Loknir, chef du village et père de Sélona et du Guerok Praegar.

> *Sélona prend alors la parole. « Khâl, comme tu le saisis, le Drorn ne m'a pas dévorée. Ces tocards sont apparus par grand ensorcellement et par la force de l'orage et de la foudre, ils ont débouclé l'immonde. Il est gravement amputé, il a dû fuir ! Il n'est pas invulnérable, c'est la promesse d'un avenir pour notre peuple, l'esprit de l'Arbre me l'avait instruit, père, Selmak était nécessaire et Selmak est venu. Je te demande le pain et la paille pour moi et pour eux. »*

Vous trouverez un plan de Hauvre p. 147 dans le scénario suivant.

Après ces premiers mots, Sélona fait signe aux PJ de prendre la parole pour se présenter et revendiquer leur exploit. À vous d'improviser selon l'attitude des PJ. Globalement, ce village est disposé à accueillir les PJ en héros malgré l'agressivité franche du Guerok Praegar qui déclare tout net que « *si le dragon n'est pas mort, c'est le village qui l'est !* » Praegar se montre provocateur, presque insultant sur les capacités des PJ à avoir vaincu le dragon. Voyez comment les PJ réagissent. Loknir se montre partagé entre le soulagement de revoir sa fille, l'espoir de se débarrasser du dragon et le poids de la responsabilité.

À la suite du discours des PJ, faites faire un test de Charisme (Persuasion) au personnage le plus représentatif du groupe, vous pouvez leur donner un bonus allant jusqu'à +5 pour une interprétation active.

- Si les PJ se montrent sûrs de leur force et certains de leur victoire sur le dragon : difficulté 5
- Si les PJ se montrent sûrs de leur force,



Loknir

mais prudents quant à leur victoire sur le dragon : difficulté 12

» Si les PJ avouent ne pas être de taille à vaincre le dragon, l'échec est automatique.

Succès

« Le sang de mon sang ne saurait mentir, peut-être la durée de redresser la tête est-elle arrivée. Qui serions-nous pour ne pas accueillir ceux qui ont risqué leur sang pour celle qui n'appartenait pas à leur tribu. Vous êtes les bienvenus Ubers, entrez, mangeons et buvons dans le Mörtte »



Praegar

Les PJ sont accueillis en héros et en invités. Si certains villageois restent très distants ou même effrayés quant au possible retour du dragon, d'autres veulent y croire et entendre leur histoire. Une soirée festive a lieu dans le Mörtte. Les héros attirent les regards et œillades concupiscents des jeunes du village.

Autre effet positif, Roril le forgeron du village, un homme d'une quarantaine d'années, prendra contact avec eux et leur parlera de sa fille qui fut sacrifiée au dragon. Si les PJ l'écoutent avec respect, il leur parlera de la pointe de lance qu'il a forgée en secret. Il ne la leur donnera pas immédiatement, leur indiquant qu'il doit d'abord trouver une hampe digne de ce nom pour assembler l'arme (il le fera au scénario 4).

En fin de soirée, avant que tout le monde ne parte se coucher, Loknir prend une dernière fois la parole.

« J'ai bien refleté, il faut réunir le Grand Conseil et la seule façon de le faire est de se rendre sur l'île de l'Oratoire pour en faire la pétition à la Reine des Harpes. C'est la mesure, mais aussi le seul moyen rapide pour le faire. Toutefois, la Reine, bien que de notre race, est acquise au pouvoir du Drorn. Nous devrons la convaincre que ce pouvoir est fini pour qu'elle se range à nos côtés. Nous aurons à affronter ses harpes si ça tourne mal, mais elle n'est pas préparée à nous recevoir, il ne devrait pas y avoir beaucoup de ces créatures avec elle. Peut-être que certains d'entre vous devraient tout de même prévoir de quoi se boucher les oreilles, au cas où… » Il regarde tout le monde, en particulier Praegar, à la suite de cette déclaration. « Une fois qu'elle aura compris que le temps du Drorn est terminé, j'espère qu'elle saura se ranger du coté des vainqueurs. »

Échec

« Sang de mon sang, mon cœur était mort de te voir sacrifiée, mais je suis aussi le Khâl de tout un village et je dois méditer à protéger tous les miens. J'implore les Divins que tu n'apportes pas sur nous la rage du grand Drorn. Je vais devoir vous mener devant le Grand Conseil… »

Les PJ sont traités comme des prisonniers et personne ne leur parle. On reproche du regard à Sélona d'être encore en vie. Les PJ passeront une nuit calme, sous bonne garde (en particulier celle de Praegar). Seul Loknir prendra la peine de venir leur parler pour leur expliquer la



Et si les PJ refusent d'aller sur l'île ?

Ah ! Dis-moi, ça faisait longtemps qu'on n'avait pas sonné Papy, hein ? Quand ça roule, on l'oublie, on se sent pousser des ailes, ça déroule dans le feutré ! Mais là, ça chauffe ! Tes joueurs font dans le récalcitrant et c'est la panique à bord ? Calme-toi, jeune. Déjà, assieds-toi, respire à fond et ouvre bien tes esgourdes. Papy va te sortir de là.

Les PJ peuvent refuser de se rendre au Conseil, parce qu'ils veulent immédiatement partir à la recherche du dragon blessé. Je les connais ces joueurs-là. Droit au boss ! Ah ah, moi aussi j'ai été jeune ! Ou alors ils pensent que ce n'est pas une bonne idée, et entre nous, ils n'auraient pas tort ! Ce sont des bons, ces joueurs, garde-les !

Loknir ne s'opposera à leur départ que pour la forme. Il respecte trop ceux qui ont sauvé sa fille pour utiliser la force (une dizaine de barbares (voir plus loin) et une vingtaine de villageois aguerris (éclaireur)). Si son devoir le pousse à les amener devant le Conseil, son cœur lui dicte de laisser sa fille fuir avec les étranger (Sélona insiste pour accompagner Clovik). Mais la nuit même de leur arrivée, Praegar a envoyé un homme à lui prévenir la Reine. Ah ! Ils ne l'avaient pas prévue celle-là tes joueurs ! Les personnages seront donc interceptés par la sorcière et un vol de 20 harpies alors qu'ils s'éloignent du village. La Reine tentera de convaincre les PJ de se laisser emmener sans résistance, mais, s'il le faut, elle utilisera la force. Je t'en foutrais moi, du récalcitrant !

Tout PJ fasciné est immédiatement capturé et emmené vers l'île par deux charmantes hôtesses de « Harpy Airlines ». N'hésitez pas à prendre Clovik et Sélona en otage. Sélona se fait capturer la première, Clovik en volant à son secours. Les personnages restants sont incités à se rendre. Si les PJ s'en sortent, il est peu probable qu'ils arrivent jusqu'au dragon (voir scénario 4). Une fois qu'ils se seront pris une bonne tôle… Pardon, quand ils auront essuyé un échec, Sélona tentera de les persuader de rencontrer Pelomonius. Et voilà ! Revoilà ton scénar sur les rails. Merci qui ? Merci mon chien ? Non. Merci Papy Donjon !

situation. Il leur est reconnaissant d'avoir sauvé sa fille mais les prévient que les autres membres du Conseil seront moins enclins à la clémence. Il ne prévoit aucun plan pour tromper la Reine, il a simplement l'espoir de convaincre le Conseil d'agir contre le dragon blessé.

Départ pour l'île de l'Oratoire

Dès le lendemain matin, deux longues barques munies d'une voile carrée sont mises à l'eau pour emmener les PJ, mais aussi le Conseil du Village (cinq anciens, Praegar, Loknir) vers l'île de l'Oratoire. Les villageois assistent au départ et, selon le statut des PJ, ce sont des signes d'encouragement et des regards emplis d'espoir ou, au contraire, une bien sombre et défiante assemblée qui les regarde partir.

Pendant le voyage, Loknir informe les PJ de ce qui va se passer une fois arrivés sur l'île. L'une des barques transporte les PJ, Loknir et Praegar tandis que l'autre emmène les cinq anciens et un marin pour s'occuper de la voile.

III - Le grand oral

Ce chapitre du scénario est sans doute le plus complexe pour le meneur de jeu, car il repose essentiellement sur les interactions PJ/PNJ et le roleplay MJ/joueurs. Lisez attentivement chaque fiche de PNJ plusieurs fois pour bien vous familiariser avec les motivations et le caractère de chacun d'entre eux. L'issue du Grand Conseil est très incertaine. L'éventail des conclusions est très large. Cela peut aller d'une révolution contre le pouvoir du dragon doublée d'un soutien inconditionnel aux héros jusqu'à un emprisonnement accompagné d'une sentence de mort. Les conclusions intermédiaires peuvent également accoucher d'une situation totalement chaotique où différentes factions entrent en conflit ouvert et éventuellement sanglant…

Quoi qu'il en soit, le passage des PJ devant le conseil s'apparente plus à un procès qu'à un entretien avec des sauveurs. Les personnages devront se battre avec des mots, mais peut-être aussi les armes à la main pour prouver leur valeur et convaincre. Faites-leur bien comprendre que rien n'est acquis, ils doivent gagner leur place de héros !

L'île de l'Oratoire

L'île de l'Oratoire est un gros rocher d'environ 100 mètres de diamètre, située dans le prolongement d'une île beaucoup plus grosse appelée l'île du Croc. Sur la carte, il s'agit du petit caillou dessiné à la pointe de la dent. L'île du Croc est seulement habitée par un troupeau de moutons sauvages qui sert de réserve de nourriture à la Reine des Harpes et ses gardes harpies.



Loknir, Khâl de Hauvre

Humanoïde (humain) de taille M, chaotique bon
Classe d'armure 12 (armure de peau)
Points de vie 67 (9d8+27)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	10 (+0)	17 (+3)	11 (+0)	11 (+0)	13 (+1)

Jets de sauvegarde For +5, Con +5
Sens Perception passive 10
Langues commun
Dangerosité 3 (700 PX)

Capacités

Brutal. Une arme de corps à corps inflige un dé supplémentaire de ses dégâts quand Loknir réussit une attaque en la maniant (inclus dans l'attaque).
Téméraire. Au début de son tour, la créature peut bénéficier d'un avantage lors de tous ses jets d'attaque d'arme au corps à corps pendant ce tour, mais les jets d'attaque effectués contre elle bénéficient d'un avantage jusqu'au début de son prochain tour.

Actions

Attaques multiples. Loknir effectue deux attaques à l'épée à 2 mains.
Épée à deux mains. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 13 (3d6+3) dégâts tranchants.

Description

Loknir est un homme d'une cinquantaine d'années. Il est de petite taille (1,67 mètre) mais particulièrement trapu et très musclé (83 kg). Loknir a été ravagé par la mort de sa femme Léora, tuée par les harpies alors qu'elle essayait d'obtenir un ossement pour fabriquer la rune de leur fille. Depuis, ceux qui le connaissent disent qu'il a changé. Lui qui était bon vivant est devenu triste et solitaire, il a même pris ses distances avec sa propre fille, Sélona. Ce n'est que lorsqu'elle a été tirée au sort qu'il a réalisé avoir enfoui au plus profond de lui-même son amour, pour se protéger de cette éventualité. Ayant amèrement regretté de ne pas lui avoir témoigné son affection, il est à présent décidé à sauver sa fille, même si cela faite prendre des risques à tout le village. Cela en fait un allié naturel des héros, si toutefois, ils arrivent à le convaincre qu'ils sont de taille à défaire la créature.
Loknir connaît les autres membres du Conseil et c'est un assez bon juge du tempérament des hommes. Son avis pourrait être précieux pour les PJ si ceux-ci pensent à le lui demander. Son plus gros problème risque cependant d'être Praegar qui va s'opposer ouvertement à lui. Loknir l'a choisi comme Guerok justement pour le neutraliser, bien conscient des capacités et du mauvais tempérament du guerrier.

Barbares × 10

Humanoïde (humain) de taille M, neutre
Classe d'armure 12 (armure de peau)
Points de vie 35 (5d8+10)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	12 (+1)	17 (+2)	9 (-1)	11 (+0)	9 (-1)

Sens Perception passive 10
Langues commun
Dangerosité 1 (200 PX)

Capacités

Téméraire. Au début de son tour, la créature peut bénéficier d'un avantage lors de tous ses jets d'attaque d'arme au corps à corps pendant ce tour, mais les jets d'attaque effectués contre elle bénéficient d'un avantage jusqu'au début de son prochain tour.

Actions

Hache à deux mains. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 9 (1d12+3) dégâts tranchants.

Villageois aguerris × 20

Utiliser les caractéristiques d'un éclaireur (*Créatures et opposition*, section PNJ).



Praegar, Guerok de Hauvre

Humanoïde (humain) de taille M, neutre mauvais
Classe d'armure 13 (armure de peau)
Points de vie 67 (9d8+27)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	12 (+1)	17 (+3)	9 (-1)	11 (+0)	9 (-1)

Jets de sauvegarde For +5, Con +5
Sens Perception passive 10
Langues commun
Dangerosité 3 (700 PX)

Capacités

Brave. La créature obtient un avantage lors des jets de sauvegarde effectués pour ne pas être terrorisé.
Téméraire. Au début de son tour, la créature peut bénéficier d'un avantage lors de tous ses jets d'attaque d'arme au corps à corps pendant ce tour, mais les jets d'attaque effectués contre elle bénéficient d'un avantage jusqu'au début de son prochain tour.
Rage : Praegar peut entrer en rage en utilisant une action bonus. Il obtient un avantage sur les tests de Force et les jets de sauvegarde de Force. Quand il utilise une arme de corps à corps, il gagne un bonus de +3 au jet de dégâts. Enfin, il devient résistant aux dégâts contondants, perforants et tranchants.

Actions

Attaques multiples. Praegar effectue une attaque de chaque hache (2 attaques au total).
Haches. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 7 (1d8+3) dégâts tranchants.

Description

Physiquement, Praegar est tout l'inverse de Loknir. C'est un magnifique athlète dans la force de l'âge (30 ans), il est grand et rapide (1,89 mètre, 88 kg). Praegar n'a pas connu sa mère qui est une des rares jeunes filles à avoir été sacrifiée alors qu'elle avait déjà eu un enfant. On dit que le dragon est particulièrement cruel avec les jeunes femmes qui ne sont plus vierges et qu'à la fin, il les jette en pâture à ses homme-lézards. Elle enfanta à l'âge de 17 ans et fut sacrifié l'année suivante. Le jeune père se rebella. Il fut jugé par la reine sorcière et jeté au Kraken de l'île de l'Oratoire.
Praegar a donc été élevé par son grand-père maternel, Maëg, un homme brutal et sévère qui a érigé en lois divines les règles du dragon et lui a expliqué que son père avait mérité la mort pour sa désobéissance (et pour avoir fait un enfant à sa fille). Praegar vénère donc le dragon comme un dieu cruel et adhère à une morale douteuse basée sur la loi du plus fort et la violence pour obtenir le respect. Il parle peu, déteste les joutes verbales et ceux dont l'esprit remplace le courage et la force. Bref, tous ceux qui sont différents de lui. Il respecte Loknir, mais le trouve faible et le retour de Sélona exacerbe ce sentiment. Praegar voudrait bien défier le Khâl, mais son statut de Guerok l'en empêche. Toutefois, lors du procès des héros devant le Grand Conseil, cela pourrait changer…

À l'origine, l'île de l'Oratoire était l'antre d'un monstre craint de tous les riverains du lac : le Kraken. La présence de cette créature a empêché l'éclosion d'une culture basée sur la pêche dans les environs. Lorsque le dragon a pris le pouvoir dans la région et soumis les harpies, il a enfermé le Kraken dans son repaire en scellant la grotte d'entrée. Il fit fondre et ébouler la roche grâce à son souffle acide. Tout un versant de la falaise qui encercle l'île semble avoir fondu comme du beurre au soleil. Le Kraken vit toujours au centre de l'île, affamé, il est très affaibli et ne survit qu'en dévorant les quelques condamnés que la Reine des harpes lui jette en pâture lorsqu'un inconscient a enfreint les lois du dragon.

Avant l'arrivée du dragon dans la région, un temple avait été dressé là par les harpies pour honorer le Kraken, considéré comme un dieu. La première Reine des Harpes a recyclé la construction pour construire l'esplanade puis l'amphithéâtre. Chaque nouvelle Reine a usé de son pouvoir et de ses prérogatives pour améliorer les infrastructures et le confort de sa propre demeure.

Ce qui suit est une description rapide, d'autres éléments sont décrits lors des rencontres et des événements prévus sur l'île, mais certains détails devront sans doute êtres improvisés.

1. Les marches du dragon

Cette falaise abritait à l'origine une caverne béante à moitié immergée qui permettait d'accéder à une grande cavité sous l'île : le repaire du Kraken. Le dragon a fait s'écrouler tout un pan de la paroi pour obstruer l'entrée par une énorme quantité de rochers qu'il a scellée de son souffle acide en faisant fondre la roche.

Un escalier est taillé dans l'éboulis et les premiers pas sur la roche liquéfiée rappellent immédiatement aux arrivants la puissance du dragon. La falaise mesure environ 20 mètres de haut et l'escalier serpente en allant vers l'Ouest. À environ 8 mètres de hauteur, on peut distinguer un trou lisse à 5-6 mètres de l'escalier. Le Kraken peut projeter un de ses tentacules par ce trou (voir *Arrivée sur l'île*).

2. La caverne du Kraken

Cette grotte naturelle est la prison du Kraken. Vaguement sphérique, elle mesure environ 30 mètres de diamètre et l'eau du lac la remplit jusqu'à mi-hauteur.

Un balcon naturel de roche d'environ 3 mètres de large surplombe l'eau à 5 mètres de hauteur, un large et court tunnel mène de ce balcon à une lourde porte de pierre qui permet de communiquer avec l'amphithéâtre. Le Kraken est capable d'atteindre des proies à une distance de 15 mètres du lac environ.

Une rencontre possible avec le Kraken est décrite dans les conséquences du procès.

3. L'amphithéâtre

Creusé dans la roche, l'amphithéâtre possède de nombreux gradins abrupts. Lors d'une exécution, un village entier est parfois convié. Tout en bas de l'entonnoir, la « fosse du Kraken » est profonde de 5 mètres supplémentaires et mesure 15 mètres de diamètre. Des anneaux et des chaînes sont scellés dans le mur sur toute sa périphérie. C'est là qu'on attache les prisonniers dans l'attente de leur jugement (ce pourra être le cas des PJ).

Au fond, une porte de pierre massive, sculptée d'une représentation stylisée du Kraken peut être soulevée par deux treuils situés de part et d'autre en hauteur. La force déployée par le dispositif est telle que la porte s'élève très lentement et deux hommes suffisent à faire le travail. Ce sont normalement les Gueroks qui s'en occupent. Un système de cliquet empêche la porte de redescendre mais il peut être débloqué et dans ce cas, elle tombe en moins d'un tour, écrasant tout ce qui se trouve en dessous.

Des anneaux de métal sont scellés dans la porte. Les condamnés sont attachés à une chaîne passée dans ces anneaux et lorsque la porte monte, ils se retrouvent suspendus juste en dessous, offerts aux tentacules du monstre qui attend dans la caverne.

4. Esplanade du Talmeg

C'est ici qu'a lieu le terrible tirage au sort. Il s'agit aussi de l'endroit où se réunit le Grand Conseil. C'est donc là que les personnages auront à défendre leur cause. L'esplanade est constituée de trois demi-cercles concentriques situés à des hauteurs différentes.

La partie centrale reçoit un piédestal sur lequel est fixée une urne en bronze et le trône de la Reine des Harpes. L'Urne des Mortes mesure environ 50 centimètres de diamètre et porte 107 symboles gravés représentant chacune des jeunes filles sacrifiées au dragon. C'est là que se tient la Reine des Harpes pendant le tirage ou le Grand Conseil.

Le cercle intermédiaire, « la fosse du Talmeg » est situé 2 mètres en contrebas. Les jeunes femmes ou les prévenus, comme les PJ, doivent attendre dans cette zone.

Autour, le dernier demi-cercle mesure 25 mètres de diamètre, 20 colonnes de pierre se dressent à sa périphérie. Au pied de chaque colonne est taillé un banc, c'est là que siègent les Anciens de chaque village. En face, de part et d'autre du trône de la Reine des Harpes deux rangées de quatre colonnes sont disposées. Ce sont les sièges des Khâls et de leurs Gueroks.

Il y a au total 28 colonnes soit 7 de plus que de membres du Grand conseil. Elles correspondent aux sièges laissés vacants par la destruction du village de Bastère. Lorsque le Grand Conseil se réunit, une harpie s'accroupit au sommet de chacune des colonnes. Il y a 21 harpies au total.



Ile de L'Oratoire

10 m

1. Escalier du Dragon
2. Caverne du Kraken
3. Amphithéâtre
4. Esplanade du Talmeg
5. Place de vie
6. Mörtte de la Reine

Repartir de l'île

Les bateaux des membres du Grand Conseil ont été ancrés et cachés derrière l'île du Croc, ils peuvent être prévenus en sonnant du cor (chaque Khâl en possède un à cet effet). Il leur faut environ une demi-heure pour venir chercher des passagers.



5. Place de Vie

La Place de Vie est un espace vaguement plat et rocailleux. C'est là que les harpies déposent les jeunes femmes lorsqu'elles les amènent pour le Talmeg et c'est là que se rendent celles sauvées par le tirage au sort, dès qu'elles ont récupéré leur rune.

Accessoirement, lorsque des humains sont invités plusieurs jours sur l'île (par exemple des maçons ou des ouvriers pour réparer ou construire un édifice), c'est là qu'ils sont autorisés à dresser leur campement.

6. Mörtte de la Reine

Cette imposante bâtisse de pierre est la demeure de la Reine. Au fil des années, les sept reines qui se sont succédé ont amélioré le confort à l'origine spartiate. À présent, des tapisseries et des soieries rendent l'ensemble agréable. Toutefois la demeure ne recèle pas d'objet de grande valeur : l'or est réservé uniquement au dragon. Et malheur à celles qui ne l'ont pas compris (le règne le plus court d'une Reine fut d'une année).

La maison comprend une grande salle de vie, une salle de travail associée à une modeste bibliothèque, une salle d'eau, une chambre et une vaste réserve où sont stockées de très nombreuses jarres de grain, d'huile, fruits séchés, etc. Aucune porte n'est fermée à clef. Le concept de serrure est inconnu autour du lac.

La traîtrise de Praegar

Si les PJ sont présentés comme des « prisonniers » de Loknir (ou même de la Reine), c'est tout naturellement que le Grand Conseil est réuni pour les juger d'avoir combattu le dragon.

S'ils ont été accueillis comme des héros, le plan de Loknir était de profiter d'un effet de surprise pour forcer la Reine à se rendre devant une démonstration de force. Mais Praegar a trahi Loknir. Il a fait prévenir la Reine dès le soir de l'arrivée des PJ et elle a envoyé ses harpies convoquer le Grand Conseil pour le petit matin. Le Khâl est pris par surprise et son plan tombe à l'eau. De fait, c'est la Reine qui montre sa force. Il y a seulement 5-6 harpies perchées sur les colonnes à l'arrivée du groupe afin de tromper Loknir, mais les autres sont cachées dans la fosse du Talmeg. Elles s'envoleront pour aller se percher sur les colonnes une fois que les PJ auront pris pied sur l'esplanade.

Ce que sait le Grand Conseil : pour le moment, les membres du Conseil savent uniquement que la fille de Loknir est vivante et que les étrangers responsables de ce fait ont été hébergés par le Khâl de Hauvre.

Ce que sait la Reine : la sorcière sait une chose qu'elle n'a pas révélé au Conseil. Dès qu'elle a reçu le message de Praegar, elle a envoyé une harpie chez le dragon pour prendre ses ordres. Mais le messager n'est pas revenu. La Reine a envoyé une seconde harpie au petit matin. Elle n'a pas toujours pas de nouvelle et cela l'inquiète beaucoup. Le dragon est-il gravement blessé ? Est-il en vie ? Est-il dans une fureur telle que plus personne n'est à l'abri ? Pourquoi les harpies ne reviennent-elles pas ?

Ce que sait le MJ : la première harpie a été témoin de l'atroce douleur qui tenaillait le dragon alors qu'il se tortillait comme un malheureux ver dans son antre. Il n'a pas supporté qu'un témoin le voie dans cet état et elle a subi sa rage : il l'a liquéfiée de son souffle. La seconde a été frappée par un étrange éclair et aspirée dans un vortex temporel alors qu'elle franchissait à peine l'entrée de la caverne. Les effets de la Chronosphère hors de tout contrôle l'ont propulsée en pleine Grèce antique. Maintenant vous savez d'où vient la légende des harpies, si, si.

Arrivée sur l'île

Lisez ou paraphrasez ce paragraphe à vos joueurs :

Pendant tout le trajet, la barque longe à bonne distance d'imposantes falaises dont vous estimez la hauteur à une centaine de mètres. Au loin, on peut parfois apercevoir d'étranges créatures volantes dont la silhouette n'est pas celle d'un oiseau. Ce sont les fameuses harpies.

Après deux heures de navigation, les bateaux se rapprochent d'une grosse île que l'on contourne par le Sud. Sélona vous indique qu'il s'agit de l'île du Croc, l'île de l'Oratoire est située derrière dans le prolongement de la dent, précisément à sa pointe.

Après une nouvelle demi-heure de navigation, vous arrivez enfin à destination, une sorte de gros piton rocheux sur lequel on aperçoit des colonnes et une grande bâtisse de pierre.

Tandis que la barque approche, trois de ces étranges créatures aperçues près des falaises décollent des colonnes sur lesquelles elles étaient perchées et approchent. L'une d'elle se pose sur la proue, faisant

tanguer le bateau et vous observe. Un malaise collant comme de la boue se déverse sur l'embarcation. Ses ailes sont immenses et ses serres puissantes s'enfoncent sans difficulté dans le bois, produisant un sinistre craquement. Elle dégage une infecte odeur de charogne. Loknir prend la parole : « Je suis le Khâl Loknir, va dire à la Reine que je suis venu avec des Tocards et le Conseil de Hauvre, je souhaite être reçu ». La harpie répond d'une voie éraillée « Reçuuu, tu vas être reçuuu, tueur, mais rappelle toi, un signe de sa majesté et nous te dévorons le cœur ! » Elle s'envole brusquement.

Au pied de la falaise, plusieurs gros rochers sont équipés d'anneaux scellés pour amarrer les bateaux. Mais ces rochers ainsi que la paroi qui vous surplombe sont étranges. La matière qui la compose ne ressemble pas à de la roche mais à une matière lisse qui aurait fondu… Vous prenez pied sur un escalier abrupt taillé dans ce qui semble tout de même bien être du rocher.

Les harpies appellent Loknir « tueur » parce qu'il a tué nombre d'entre elles à la mort de son épouse.

Les marches du dragon

Avant d'emprunter le chemin, Loknir montre aux personnages un trou dans la paroi à quelques mètres de l'escalier. C'est un orifice lisse et irrégulier taillé dans cette étrange roche, fondue, puis à nouveau durcie. À voix basse, il les prévient de monter en silence et de rester le plus éloigné possible de ce trou.

Il n'en dira pas plus et se contentera de poser un doigt sur ses lèvres si on lui pose une question. En effet, le Kraken affamé veille et on essaye généralement de passer silencieusement afin de ne pas le provoquer.

Lorsque Loknir, qui ouvre la marche, arrive à proximité du trou, Praegar fait « malencontreusement » chuter une grosse pierre qui déclenche l'attaque du Kraken.

Lisez ou paraphrasez ce paragraphe à vos joueurs :

Loknir ouvre la marche, suivi de sa fille et vous fait signe de les suivre. Praegar entame son ascension derrière vous et les cinq Anciens ferment la marche. Alors que Loknir passe à proximité du trou, une grosse pierre rebondit bruyamment sur la paroi, juste derrière vous, avant de tomber à l'eau dans un « plouf » sonore. Presque immédiatement un long et massif tentacule noir jaillit comme un serpent pour frapper dans un éclair en direction de Sélona. L'appendice semble un peu court pour l'atteindre, mais la jeune femme réagit étrangement : ses jambes se dérobent sous elle et elle tombe de la falaise !

Si un PJ marche directement derrière Sélona, il peut tenter un test de Dextérité DD 15 pour la rattraper, puis un test de Force DD 10 pour réussir à la retenir (tout échec critique sur un de ces deux tests signifie qu'il chute avec elle). Si le PJ n'arrive pas à sauver Sélona, c'est Loknir qui le fait juste avant d'être saisi par le Kraken.

Normalement, le Kraken n'a pas l'allonge nécessaire pour attraper quelqu'un à moins que celui-ci n'approche un peu trop du trou. Le tracé de l'escalier a été calculé dans ce but, mais le Kraken, au fil des ans et des privations, a imperceptiblement accru son allonge. Dans la précipitation, Loknir, pour rejoindre sa fille, a commis une imprudence et passe à portée du tentacule du monstre.

Lisez ou paraphrasez ce paragraphe à vos joueurs :

Le bruit de la pierre a attiré l'attention de Loknir qui s'est retourné et a vu sa fille basculer. Il se précipite à son secours, mais dans le feu de l'action, il passe inconsidérément à portée du long membre qui fouette l'air à la recherche d'une proie. Déséquilibré en essayant d'attraper Sélona, il ne peut éviter le tentacule qui l'agrippe aussitôt, s'étire encore et s'enroule comme un long serpent autour de sa taille. Il est soulevé en l'air.



Harpie

Voir *Créatures et opposition*

Description

Les harpies mesurent environ 1,80 mètre. Leurs jambes sont puissantes et armées de serres impressionnantes. Leur envergure dépasse les 4 mètres. Elles parlent le commun, mais avec une étrange voix croassante et poussent souvent des cris perçants. Ce n'est que lorsqu'elles utilisent leur pouvoir de chant que leur voix deviennent étrangement mélodieuses…

Les harpies servent la Reine uniquement parce qu'elles y sont contraintes par le dragon. Elles obéissent de mauvaise grâce. La Reine est immunisée au pouvoir de leur chant mais pas à leurs griffes ! Si les harpies sont convaincues de la fin du règne du dragon, elles se jetteront sur tous les humains présents et ne fuiront que si la moitié d'entre elles sont tuées.

Les harpies vivent dans les falaises et si le pouvoir du dragon disparaît, elles mèneront de nombreuses attaques sur les villages de Hauvre et de Ruissel. Les villageois quitteront donc ces sites pour former la ville de Paleseaux sous la houlette de Selmak.

Au round suivant, le Kraken essaie d'emmener sa proie dans le trou qui est, heureusement, un peu trop petit pour laisser passer une créature de taille humaine. Cela empêche que Loknir soit immédiatement aspiré dans la caverne, mais le choc est très douloureux !

Le Kraken a une Initiative de 12. À chaque tour, il inflige 2d6+7 dégâts contondants de constriction et 1d6+3 dégâts contondants de choc sur les rochers. Pour le délivrer du tentacule, il faut réussir un test de Force DD 20 ou infliger 25 points de dégâts (CA 18) pour sectionner l'appendice.

Loknir subit une moyenne de 21 points de dégâts par round, il peut donc tenir 3 rounds. S'il tombe à 0 pv, au round suivant, il est mort et son corps brisé permet au Kraken de le faire passer par le trou jusque dans sa caverne et de le dévorer…

Mais gageons que les PJ ne vont pas perdre trop de temps pour attaquer le tentacule et le sectionner. Il n'est cependant pas facile d'atteindre la cible qui est hors de portée des armes de contact depuis l'escalier. Cela nécessite de grimper de 5 mètres (vitesse divisée par 2) et de combattre accroché à la falaise ce qui ne permet que de libérer une seule main, demande un test de Dextérité (Acrobaties) à chaque round (malus d'armure) pour ne pas chuter.

Si les PJ n'ont pas fait le boulot, Loknir réussit à se délivrer seul dans un effort surhumain au troisième round. Quoi qu'il en soit, le Khâl sort sérieusement blessé de cette épreuve, ce qui le rend vulnérable pour la suite…

L'amulette de Sélona : pendant cet incident, Sélona se tient la tête entre les mains, comme en proie à un violent mal de crâne. C'est cela qui l'a déséquilibrée et non pas l'attaque du tentacule. Si un PJ lui en fait la remarque, elle explique. « *Je l'entends, sa voix est si forte qu'elle me fait mal. Il a faim, il a si faim* ». Elle explique que l'amulette qu'elle porte, un souvenir de sa mère, lui permet habituellement de communiquer avec les animaux. Mais le Kraken projette une telle force mentale que cela est insupportable, elle enlève donc l'amulette.

Ce détail aura son importance seulement si les personnages sont amenés à être jetés en pâture au Kraken. Ou qui sait, si des joueurs imaginatifs échafaudent un plan original où le Kraken aurait un rôle à jouer, car l'amulette permet de communiquer avec lui.

La faute de Praegar : a priori les PJ ne peuvent pas avoir vu Praegar faire tomber la pierre puisqu'il était derrière eux. L'Ancien qui le suivait directement a tout vu, toutefois il est un peu effrayé par les conséquences et n'ose rien dire. Les PJ ne devraient pas avoir le temps de le cuisiner vu la suite des événements, mais si c'était le cas, Praegar se contentera de hausser les épaules avec une moue de dédain.

Guet-apens

Lisez ou paraphrasez ce paragraphe à vos joueurs :

L'escalier abrupt débouche sur un chemin poussiéreux taillé entre des rochers coupants. Il surplombe et contourne un amphithéâtre creusé dans la roche et se dirige vers un espace cerné de colonnes où de nombreuses personnes sont réunies. Deux barbares vous attendent sur le chemin. La femme, équipée d'un casque à cornes, a en main une arme étrange, entre la lance et la faux. L'homme tient un fléau à plusieurs têtes, son buste est tatoué de motifs tribaux, il a le crâne partiellement rasé et décoré de tresses rousses. La femme à la carrure athlétique prend la parole tandis que l'homme rejoint Praegar à l'arrière.

Les deux barbares sont Kamila et Atamak, respectivement Gueroks des villages de Ruissel et Lyca.

« Khâl de Hauvre, la Reine a réuni le Grand Conseil pour juger les tocards qui ont rompu le Talmeg. Que les membres du Conseil prennent place sans délai. Les tocards doivent nous suivre sans résister dans la fosse du Talmeg, où la Reine les attend. »
Loknir semble estomaqué. Il ne peut dissimuler sa surprise et vous lance un regard désolé. « Par les Divins, qu'est-ce que ? »
« Rejoins ta place, honoré Khâl et la Reine répondra à tes questions. » répond la femme.
L'autre barbare vient d'échanger un salut guerrier avec Praegar et crache « Honoré ? Je vois que sa fille est toujours vivante ! As-tu peur d'eux pour leur donner du honoré ? ». En une fraction de seconde, le regard de la femme devient dur comme l'acier « Qui a peur, Atamak ? Tu veux te battre ? »
Le guerrier émet un rire crispé « C'est bon Kamila, je plaisantais, tout le monde sait que tu n'as peur de rien. »

Demandez un test de Sagesse (Perspicacité) DD 15 à vos joueurs. Une réussite implique que le personnage saisit que Kamila a une revanche à prendre sur la terre entière. Puis reprenez.

De son coté Loknir hésite un instant, mais il finit par suivre la guerrière. Praegar, qui tient ses deux haches à la main, vous lance un regard menaçant « Allez, avancez ».

Praegar est aux cotés d'Atamak pour couper la retraite aux personnages.

Que vont faire les PJ ?

Se battre contre l'ensemble des forces en présence serait une folie, mais pas un désastre pour le scénario. À vous toutefois de bien le faire comprendre à vos joueurs, mais après tout, ils sont libres de leurs décisions ! Le procès débuterait simplement avec des PJ très mal en point et sans allié.

Loknir essaiera de raisonner les PJ, car même s'il les soutient, il ne se battra pas contre les siens. En cas de combat, Calidann et Urimak, les Khâls de Ruissel et Lyca viennent soutenir leurs champions, ils peuvent attaquer au contact dès le troisième round. La Reine s'envole et se pose non loin de là pour observer la situation, un rictus sadique aux lèvres, entourée d'une dizaine de harpies. Elle n'intervient que si Urimak, le Khâl de Lyca, tombe. À ce moment-là seulement, elle lâche ses harpies pour mettre tout le monde d'accord. Elle s'approche alors du corps d'Urimak et déclare qu'il est mort. Elle demande aux harpies de la débarrasser de cette charogne. Le père du Khâl, Rognar, hurle des menaces, mais ne peut empêcher les créatures de jeter le corps de son fils dans les eaux profondes du lac.

À la fin du combat, si Kamila ou son père Calidann sont au sol, lancez un dé pour savoir s'ils sont morts (1d6, 1-3 vivant, 4-6 mort). Si l'un des deux est encore vivant et l'autre mort, les PJ se sont alors faits un ennemi mortel du survivant et le score de confiance des PJ démarre à -3 pour Ruissel (voir le paragraphe suivant, Le jugement, pour le fonctionnement des scores de confiance).

Dans tous les cas, les PJ rencontrent pour la première fois la Reine. Il s'agit de la jeune femme de la vision du début du scénario. Demandez un test de Sagesse (perspicacité) DD 20 à chaque personnage. Une réussite signifie que le PJ reconnaît la Reine. Si les PJ ne la reconnaissent pas immédiatement, ils auront une autre occasion, plus facile, lorsque le sujet de la tricherie sera abordé.



Kamila

Atamak



Léandra, Reine des Harpes

Humanoïde (humaine) de taille M, loyal mauvais

Classe d'armure 13 (16 avec armure du mage)

Points de vie 49+20 (9d8+9)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
9 (-1)	14 (+2)	13 (+1)	17 (+3)	12 (+1)	15 (+2)

Jets de sauvegarde Int +6, Sag +4

Compétences Arcanes +6, Histoire +6

Sens Perception passive 11

Langues commun, draconique

Dangerosité 6 (2 300 PX)

Capacités

Incantation. Léandra est une lanceuse de sorts de niveau 9. Sa caractéristique d'incantation est l'Intelligence (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 14, +6 pour toucher avec les attaques de sort). Elle dispose des sorts de magicien préparés suivants :

Tours de magie (à volonté) : rayon de givre, lumière, contact glacial, prestidigitation

1er niveau (4 emplacements) : armure du mage, bouclier, détection de la magie, projectile magique

2e niveau (3 emplacements) : pas brumeux, suggestion

3e niveau (3 emplacements) : éclair, contresort, respiration aquatique

4e niveau (3 emplacements) : invisibilité supérieure, tempête de grêle

5e niveau (1 emplacement) : cône de froid

Actions

Dague. *Attaque d'arme au corps à corps ou à distance :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une cible. *Touché :* 4 (1d4+2) dégâts perforants.

Trésor

CAPE DE LA HARPE

Objet merveilleux, très rare, harmonisation exigée

Cette longue cape en plume de harpie est cousu sur un corset décoré d'un oiseau noir. L'ensemble apporte un bonus de +1 en CA (non cumulable avec une armure, sauf le sort armure du mage) et immunise son porteur au chant des harpies. La cape se transforme en ailes noires et permet de voler à une vitesse de 9 mètres. Cette cape ne fonctionne que portée par une femme.

PHYLACTÈRE DE VIE

Objet merveilleux, rare

Ce gros rubis rouge apporte 20 points de vie temporaires à son porteur. Il encaisse la moitié des dégâts subis à sa place. Lorsque tous les PV du rubis sont détruits, il tombe en poussière.

Description

Léandra est une superbe femme de 33 ans, née au village de Lyca. Elle est la septième Reine choisie par le dragon et elle fut nommée à cette fonction à l'âge de 17 ans.

Vers l'âge de 15 ans Léandra était déjà une très belle jeune fille et Urimak, le fils du Khâl de Lyca, une brute aussi vicieuse que son père était cruel, lui fit des avances qu'elle repoussa plusieurs fois. La concupiscence d'Urimak grandissait malgré tout de jour en jour, aussi, peu de temps avant le Talmeg, il lui révéla un secret important : « *Je peux te permettre d'échapper au Talmeg, Léandra !* » Ce à quoi elle répondit simplement : « *Je préfère encore être offerte au dragon, pourceau !* »

Hors de lui, il se jeta sur elle pour la prendre de force et elle réussit à lui échapper en lui plantant un couteau dans le ventre. Mais, elle perdit sa rune dans le combat…

Lorsque le Khâl trouva son garçon gravement blessé, il décida de se débarrasser de cette jeune fille qui rendait son héritier à moitié fou. Il récupéra la rune du Talmeg qu'Urimak serrait encore dans son poing et l'apporta à la Reine des Harpes pour qu'elle la marque. À son retour, il convoqua Léandra et lui présenta des excuses pour le comportement de son fils, qui avait « perdu la tête ». Le fourbe lui rendit sa rune annonçant qu'il avait passé un arrangement avec la sorcière pour s'assurer que Léandra ne risque rien au tirage au sort. En échange, elle devait garder le silence sur toute cette affaire. Le jour du Talmeg, lorsque sa rune fut la dernière à sortir de l'urne, elle tenta de hurler la vérité, mais une harpie fut chargée de la réduire au silence.

Les PJ ont assisté à la rencontre de Léandra avec le dragon lors de la vision du début du scénario et cette vision leur a donné deux informations : il y a eu des tricheries lors du Talmeg et la Reine voue une haine féroce à certains membres du conseil (Urimak, le Khâl de Lyca, et son père Rognar, précédent Khâl devenu aujourd'hui un Ancien).

Swarathnak lui a interdit de se venger de façon directe. Aussi, jusque-là, elle s'est contentée d'attendre patiemment le jour où Urimak aurait une fille en âge de participer au Talmeg… Mais la haine de Léandra est plus forte que le dragon ne le soupçonnait. C'est pourquoi, malgré sa position, elle n'est pas la plus fidèle alliée du dragon. En fait, au cours du scénario elle considère deux options :

- Soit le dragon n'est pas mortellement blessé et les PJ ne peuvent pas le vaincre. Dans ce cas, la colère du ver sera terrible et tous ceux qui l'ont trahi périront. Elle pousse donc insidieusement le Grand Conseil à se rebeller dans le secret espoir que la vengeance de Swarathnak les anéantisse tous. Elle est prête à mettre en danger sa propre vie à ce petit jeu.
- Soit le dragon est réellement en difficulté et la fin de son règne est proche. Dans ce cas, elle va essayer de manipuler les différentes factions pour créer le plus de chaos possible. Dans la confusion, elle cherche avant tout à exécuter les dirigeants de Lyca, avant qu'elle ne perde tout pouvoir.

Ainsi, lorsque des accusations de tricheries sont portées, elle ne nie pas et elle joue la provocation lorsque les petits secrets des uns et des autres sont révélés. De même, plutôt que de faire intervenir les harpies qu'elle contrôle, elle préfère laisser la situation dégénérer. Si un combat survient, elle observe en souriant, en particulier si un Lycanien peut y laisser la vie. Quitte à condamner par la suite le ou les coupables.

Développements

Si la Reine Léandra est encore en vie lorsque le pouvoir du dragon cédera, les harpies reprendront leur liberté et elle se retrouvera seule. Elle devra fuir l'île de l'Oratoire pour ne pas devenir la première victime de ses anciennes sujettes. Que deviendra alors cette sorcière solitaire ? Si Rognar et Urimak sont encore en vie eux aussi, elle va sans doute mener sa vendetta contre Lyca. Elle pourrait jouer de ses charmes pour atteindre son objectif, pourquoi pas auprès des PJ ?

Calidann, Khâl de Ruissel

Humanoïde (humain) de taille M, loyal neutre
Classe d'armure 14 (armure de peau et maille)
Points de vie 90 (12d8+36)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
20 (+5)	10 (+0)	17 (+3)	13 (+1)	11 (+0)	11 (+0)

Jets de sauvegarde For +8, Con +6
Sens Perception passive 10
Langues commun
Dangerosité 5 (1800 PX)

Capacités

Brutal. Une arme de corps à corps inflige un dé supplémentaire de ses dégâts quand Calidann réussit une attaque en la maniant (inclus dans l'attaque).

Téméraire. Au début de son tour, la créature peut bénéficier d'un avantage lors de tous ses jets d'attaque d'arme au corps à corps pendant ce tour, mais les jets d'attaque effectués contre elle bénéficient d'un avantage jusqu'au début de son prochain tour.



Actions

Attaques multiples. Calidann effectue deux attaques à la hache à 2 mains.

Épée à deux mains. *Attaque d'arme au corps à corps :* +8 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 18 (2d12+5) dégâts tranchants.

Description

Calidann est un géant de 2,05 mètres, un guerrier admiré et réputé dans toute la région. Il parle peu et semble toujours sombre. Il est dur mais juste, courageux et inflexible, sa seule faiblesse est sa fille (sa seule enfant) pour laquelle il est prêt à tout sacrifier. Si les PJ réussissent à gagner son adhésion ou sa confiance, c'est un allié de poids, car tous les autres membres du conseil le respectent.

Lorsque sa fille Kamila révèle sa tricherie, il en conçoit une grande honte. Il avoue sa faute et déclare aux Anciens de son village qu'à leur retour, il se soumettra au vote des Anciens et qu'il abandonnera sa position de Khâl s'ils le souhaitent.

Calidann respecte la force et le courage de sa fille, mais il comprend intuitivement que sa témérité est provoquée par le poids du secret. Si elle doit prouver sa valeur les armes à la main, il n'intervient pas pour ne pas la déshonorer, mais si sa vie semble en danger, tout cela pourrait bien se terminer dans un bain de sang...

Kamila, Guerok de Ruissel

Humanoïde (humain) de taille M, chaotique bon
Classe d'armure 15 (armure de peau)
Points de vie 67 (9d8+27)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
13 (+1)	17 (+3)	17 (+3)	9 (-1)	11 (+0)	12 (+1)

Jets de sauvegarde Dex +5, Con +5
Sens Perception passive 10
Langues commun
Dangerosité 3 (700 PX)

Capacités

Critique supérieur. Kamila inflige des coups critiques sur un résultat de 18 à 20 au d20.

Brave. La créature obtient un avantage lors des jets de sauvegarde effectués pour ne pas être terrorisé.

Téméraire. Au début de son tour, la créature peut bénéficier d'un avantage lors de tous ses jets d'attaque d'arme au corps à corps pendant ce tour, mais les jets d'attaque effectués contre elle bénéficient d'un avantage jusqu'au début de son prochain tour.

Actions

Attaques multiples. Kamila effectue deux attaques avec fauchegorge (une arme à 2 mains constituée

d'un long manche muni d'une vicieuse lame recourbée, propriété finesse).
Fauchegorge. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché :* 8 (1d10+3) dégâts tranchants.

Réactions

Représailles. Lorsqu'elle subit des dégâts de la part d'une créature qui se trouve dans un rayon de 1,5 mètres autour d'elle, Kamila peut utiliser sa réaction pour faire une attaque de corps à corps visant cette créature en représailles.

Description

Kamila est la fille de Calidann, le Kâhl de Ruissel. C'est une guerrière avec un fort tempérament et un courage reconnu. Elle a environ 25 ans et mesure 1,73 mètre pour 69 kg. Elle porte un secret qu'elle vit très mal. Son père a triché pour qu'elle ne risque rien au Talmeg. Avant chaque tirage au sort, il prenait sa rune pour la faire parvenir à la Reine des Harpes qui lançait dessus un sort pour la distinguer des autres. Mais une fois, la sorcière a joué avec ses nerfs et a tiré sa rune en avant-dernier. Kamila a eu la peur de sa vie… Depuis, elle se sent lâche de n'avoir pas participé sur un pied d'égalité avec les autres jeunes filles. Cela décuple sa témérité et son impulsivité. Elle collectionne les actes de bravoure pour se prouver à elle-même qu'elle ne craint rien. Kamila constitue donc un allié potentiel des PJ. Elle est prête à défier l'autorité du dragon ou celle de la reine sorcière. Au conseil, si le sujet de la tricherie est exposé, il sera assez facile de remarquer son malaise et il sera possible pour un personnage futé de provoquer ses aveux, ce qui devrait causer un beau chaos dans l'assemblée et obliger chacun à choisir son camp.



Urimak

Urimak, Khâl de Lyca

Humanoïde (huamin) de taille M, neutre mauvais
Classe d'armure 14 (armure de cuir clouté)
Points de vie 75 (10d8+30)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	15 (+2)	16 (+3)	10 (+0)	12 (+1)	10 (+0)

Jets de sauvegarde For +7, Dex +5, Con +6
Compétences Athlétisme +7, Intimidation +5
Sens Perception passive 11
Langues commun
Dangerosité 3 (700 PX)

Actions

Attaques multiples. Au corps à corps, Urimak effectue une attaque avec sa hache puis une attaque avec son épée (avec avantage si la cible est à terre). Il effectue deux attaques à distance.
Hache. *Attaque d'arme au corps à corps :* +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché :* 8 (1d8+4) dégâts contondants. En cas de réussite de l'attaque, si la cible est une créature de taille M ou plus petite, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 15 pour ne pas être repoussée de 1d4 mètres et être *jetée à terre*.
Épée. *Attaque d'arme au corps à corps :* +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 8 (1d8+4) dégâts tranchant.

Description

34 ans, 1,84 mètre, 125 kg. Urimak est un monstre. Physiquement il fait peur. Il est grand, formidablement massif, laid et sale et il porte toutes sortes d'ustensiles coupants et de colifichets repoussants. Moralement, c'est pire, il est colérique, violent, fourbe, cruel et vulgaire. Il assimile la bonté, l'honneur et l'honnêteté à de la faiblesse. Ses seules qualités sont les valeurs qu'il respecte : la force et le courage. Aussi fait-il rarement appel à son champion pour répondre aux défis. Il aime tuer lui-même.
Urimak n'est pas apprécié des siens, à l'exception de son père et de son Guerok. Mais il est craint et aucun des Anciens de Lyca ne votera ou ne s'exprimera autrement que pour soutenir son point de vue. Praegar, le Guerok de Hauvre l'admire et risque aussi de le soutenir.
A priori, Urimak sera sans doute contre les PJ et proposera de les jeter au Kraken. Mais il est aussi contre la Reine des Harpes. Entre ces deux-là, la haine est palpable. Aussi, si les PJ réussissent à convaincre le Grand Conseil que le règne du dragon est terminé, il en profitera pour régler ses comptes avec elle en l'attaquant sans prévenir. Cela provoquera une mêlée générale avec les harpies, mais le vieux Rognar fera alors appel à son Cor magique.

Atamak, Guerok de Lyca

Humanoïde (humain) de taille M, neutre mauvais
Classe d'armure 15 (armure de cuir clouté)
Points de vie 58 (9d8+18)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
13 (+1)	16 (+3)	14 (+2)	13 (+1)	11 (+0)	10 (+0)

Jets de sauvegarde Dex +5
Compétences Acrobaties +6, Discrétion +9, Perception +3
Résistance aux dégâts de poison
Sens Perception passive 13
Langues commun
Dangerosité 3 (1 700 PX)

Capacités

Attaque sournoise. Une fois par tour, Atamak inflige 14 (4d6) dégâts supplémentaires quand il touche une cible avec une attaque d'arme s'il est avantagé lors du jet d'attaque, ou quand la cible se trouve à 1,50 mètre ou moins d'un de ses alliés qui n'est pas neutralisé, et qu'Atamak n'est pas désavantagé lors du jet d'attaque.

Actions

Attaques multiples. Atamak effectue une attaque au fléau et une attaque avec son gantelet à pointes.
Fléau. *Attaque d'arme au corps à corps :* +3 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 6 (1d8+1) dégâts contondants.
Gantelet à pointes. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 6 (1d6+3) dégâts perforants. A sa première attaque réussie avec le gantelet la cible doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 15, en cas d'échec elle subit l'état empoisonné pendant 1 minute.

Description

40 ans, 1,75 mètre, 73 kg. Atamak est un vicieux et un opportuniste, il exécute volontiers les basses œuvres d'Urimak et couvre les arrières de son Khâl lorsque celui-ci combat. Le Khâl est une brute sanguinaire qui relève tous les défis lui-même et Atamak se contente souvent d'achever les blessés que son chef laisse agoniser au sol. Le rôle d'Atamak est aussi de venir discrètement attaquer dans le dos l'adversaire de son Khâl si celui-ci est en difficulté. Comme les adversaires du Khâl sont souvent projetés en arrière par ses *Attaques violentes*, sa tactique préférée est de se placer judicieusement, de façon à simplement repousser l'adversaire d'Urimak dans le cercle du combat. Il en profite en fait pour infliger un coup de poing discret avec son gantelet à pointe dans les reins de la victime [*avantage* en attaque]. En cas de nécessité, il peut aussi intervenir à coup d'attaque sournoise pour aider le Khâl.
Il est plutôt loyal à Urimak, qui lui permet d'exprimer sa cruauté naturelle, mais si vraiment les choses tournent mal, il préférera prendre la fuite plutôt que d'aller vers une mort certaine.

Rognar, Ancien de Lyca

Père d'Urimak
Utiliser les caractéristiques du barbare de base.

Actions

Cor hurlant : souffler dans le cor demande une action limitée et produit un son assourdissant qui brise immédiatement l'effet du chant des Harpies dans un rayon de 50 mètres. Tous ceux qui sont dans la zone d'effet sont sourds pour 5 rounds, mais obtiennent un *avantage* pour résister au chant des harpies. Le porteur du cor est lui-même immunisé au chant des harpies.

Description

62 ans, 1,88 mètre, 75 kg. Le vieux Rognar est bien mal en point, mais il est encore vif d'esprit et il réfléchit pour deux lorsque son fils s'emporte. C'est souvent lui qui prendra la parole pour soutenir la position du Khâl et mettre en difficulté les PJ par le verbe.
Les anciens ne sont pas armés, mais il possède tout de même une dague dont il fera bon usage si nécessaire. Il protège son fils coûte que coûte. Sa présence sera déterminante si l'issue du conseil est un combat contre la Reine et ses harpies. Le vieux renard pelé mijote depuis bien longtemps un sale coup en cas de vilain. Il porte sur lui un cor de chasse magique qui peut lui permettre de briser le chant des créatures.

Le jugement

Cette partie de roleplay peut être intense et détaillée ou beaucoup plus résumée, selon la façon dont votre groupe de jeu, MJ et joueurs, abordez les échanges de dialogue. À vous de décider. Le travail du MJ est important puisqu'il doit animer un grand nombre de PNJ. Les personnages les plus importants de la scène – Khâl et Guerok de chaque tribu – ont été décrits en détail mais les Anciens sont laissés dans l'ombre. À vous de définir combien d'entre eux prennent la parole et de détailler leur profil si nécessaire.

Comment jouer le jugement ?

Concrètement, deux solutions s'offrent à vous : improviser ou utiliser le canevas théâtralisé. Si vous voulez donner plus de liberté à vos joueurs, vous devrez construire ce procès en partant de leurs prises d'initiative. Pour vous guider, les lignes directrices de quelques scènes déterminantes vous aideront. Vous pourrez vous y raccrocher à tout moment ou vous en servir pour relancer la dynamique. Pour procéder ainsi, vous devrez très bien connaître les motivations des protagonistes pour pouvoir rebondir de façon adéquate selon ce que vos joueurs font. N'hésitez pas à les relire plusieurs fois avant de vous lancer.

L'autre solution consiste à jouer les trois scènes décrites dans les pages qui suivent. Elles sont plus directives, mais cela facilite le travail du MJ et elles permettent d'aborder tous les points importants de l'intrigue. Maintenant, c'est la beauté du jeu de rôle, vos joueurs pourront tout de même vous amener sur des chemins originaux qui nécessiteront parfois votre improvisation.



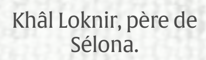
Et le parlé barbare alors ?

Ah, j'ai bien connu au club en 1979 un MJ vraiment très bon dans l'interprétation de ses PNJ. Accent, registre de langage, attitude, tout y était ! Et ça ne me rajeunit pas. Mais ce n'est pas à la portée du premier venu ! Enfin bref... Rappelle-toi que le langage des barbares devrait t'obliger à parfois utiliser des mots inappropriés au beau milieu d'une phrase. C'était très sympa sur les premières scènes pour amener un peu d'exotisme et de malentendus, pas vrai ? Mais sur une séquence comme celle que tu prépares, où tu as beaucoup de dialogues, cela pourrait devenir fastidieux et si tu ne te sens pas à l'aise pour improviser dans ces conditions. Alors que faire ? Préviens tout simplement tes joueurs qu'étant donné que leurs personnages se sont un peu habitués, ils ont à présent moins de problèmes de compréhension. Hop, le tour est joué et tu peux te concentrer sur le fond.

Aide-mémoire

Hauvre





Khâl Loknir, père de Sélona.



Guerok Praegar, admirateur du Khâl Urimak de Lyca.

Ruissel



Khâl Calidann



Guerok Kamila, fille de Calidann, honteuse de sa tricherie au Talmeg.

Lyca



Khâl Urimak, fils de Rognar. Déteste la Reine Léandra.



Guerok Atamak

Ancien Rognar, père d'Urimak.
(pas d'illustration)

Comment cela va finir ?

Plusieurs conclusions crédibles sont décrites. Nous en proposons quatre (voir plus loin). Choisissez celle qui convient en fonction des points de confiance obtenus par les PJ lors des différentes scènes (improvisées ou non). Chaque village possède son propre score de confiance. Par exemple il est plus facile de gagner celle des Anciens de Hauvre que celle du Conseil de Lyca.

Les **scores de confiance** initiaux sont les suivants :

» Hauvre : +2 ou -1 selon que les PJ ont été traités en héros ou en prisonniers.
» Ruissel : -2
» Lyca : -4

Lorsque vous êtes prêt, démarrez le procès.

Introduction

Lisez ou paraphrasez ce paragraphe à vos joueurs :

Le Grand Conseil se met en place dans l'hémicycle autour de vous. Les Anciens de Hauvre rejoignent leurs pairs sur les sièges taillés au pied de chaque colonne. Une harpie vient se poser sur chaque sommet de colonne dans un grand claquement d'ailes. Loknir et Praegar viennent s'asseoir sous des colonnes situées en face, à la gauche de la Reine, leurs homologues des deux autres villages s'installent à sa droite.
Sélona vous souffle leurs noms, le Khâl Urimak et le Guerok Atamak pour Lyca, Calidann et Kamila pour Ruissel. Elle vous indique que les colonnes supplémentaires que vous estimez à environ un quart du total correspondent aux sièges laissés vacants par la destruction du village de Bastère. Un rappel permanent de la puissance du dragon.

Scène 1 : Praegar

Cette scène a lieu tout au début du Conseil avant même que les PJ n'aient eu l'occasion de prendre la parole. Notez qu'elle a lieu uniquement si les PJ ont été accueillis en héros à Hauvre, ce qui a provoqué la trahison de Praegar. Sinon, passez à la scène 2.

Lisez ou paraphrasez ce paragraphe à vos joueurs, tout en restant conscient du fait que les PJ peuvent tenter d'intervenir.

La Reine prend la parole.
« J'ai convoqué le Grand Conseil pour juger d'une affaire de la plus haute importance. Les tocards qui se présentent aujourd'hui à nous, menés par Loknir,

Khâl de Hauvre, ont commis un sacrilège en empêchant le bon déroulement du Talmeg. »
Un murmure d'indignation parcourt l'assemblée.
« De plus, Loknir dont le jugement est sans doute affaibli par l'implication de sa fille est venu à nous sans en informer le Conseil, sans envoyer d'émissaire, en catimini. Dans quel but Loknir ?
Heureusement, nous avons pu compter dans cette triste affaire sur la fidélité et la clairvoyance de Praegar Guerok de Hauvre. Grâce à lui, nous avons pu nous réunir à temps pour gérer cette affaire comme il se doit... »
Des poings se lèvent et quelques cris d'assentiment semblent rendre hommage à Praegar qui opine du chef.
Loknir se dresse en regardant Praegar, incrédule. Ses lèvres forment un mot silencieux : « traître », pensez-vous avoir reconnu. Praegar se tient droit et défie son Khâl du regard.
« Khâl, tu désapprouves mon action. Si c'est ce que tu penses, je demande à être révoqué de mon devoir de Guerok. Alors ? »
« Praegar, tu as défié mon autorité, tu œuvres sans m'informer », lui répond Loknir. « Je vois clair dans ton jeu, mais je ne suis pas un lâche et je sais que mon Conseil me soutient, je te destitue. »
Praegar laisse échapper un rictus de dédain et se tourne alors vers l'assemblée.
« Puisque je suis libéré, je sollicite un défi. Le Khâl de notre village est faible, il est temps de changer ».
Un murmure parcourt les bancs. Un Ancien de Hauvre se dresse : « Les Anciens de Hauvre doivent examiner ta requête, Praegar. Tu n'auras pas ma voix, le Khâl est blessé, le moment n'est pas venu. »


Praegar

Praegar se tourne vers la Reine « Ô puissante Reine, je demande un vote du Grand Conseil. Son pouvoir est supérieur au Conseil du village. Si le Khâl est blessé, c'est seulement parce qu'il a agi sans prudence, pour sa fille encore une fois ! Le Khâl est faible et c'est bien là notre problème ! »
La Reine approuve. « Le Grand Conseil a effectivement une légitimité supérieure au conseil simple d'un village. Aussi nous allons voter. Que ceux qui soutiennent le défi lèvent la main ! »
Les Anciens de Hauvre sont presque les seuls à ne pas lever la main, l'affaire est entendue. Praegar saisit ses haches et saute dans la fosse où vous vous trouvez.
« Faites place ! », vous crache-t-il au visage.
Sélona semble paniquée, mais un Ancien de Hauvre prend la parole. « Reine, le Khâl est trop fier pour le demander lui-même mais il peut faire appel à son Guerok pour le représenter »
Urimak, le Khâl de Lyca, une énorme brute déplaisante, éclate d'un rire gras : « Assieds-toi vieillard, il vient de le destituer. Mais tu veux peut-être prendre sa place ! »

Laissez vos joueurs se proposer pour défendre l'honneur et le statut de Loknir et, si l'idée ne les effleure pas, l'Ancien leur demande :

« Moi non, mais peut être un des Ubers peut le faire ! » Il se tourne vers vous et vous jette un regard désespéré.

Si un PJ se porte volontaire, on lui reproche d'être un *tocard*, mais Loknir supporte sa candidature, avançant qu'il est libre de choisir toute personne ayant partagé la paille et le pain de son village. Le personnage est donc officiellement nommé Guerok (cela lui offrira un meilleur siège par la suite et une chance accrue de prendre la parole, s'il gagne et n'est pas destitué). On demande à Sélona et aux autres PJ de sortir de la fosse pour la durée du combat et de s'installer en retrait derrière les colonnes. Ensuite, le combat peut commencer.

Les magiciens et autres prêtres ne sont pas autorisés à aider le Guerok, aucune magie n'est autorisée. On informe le PJ que le combat se fait jusqu'à l'abandon d'un des protagonistes. Jusqu'à la mort s'il n'y a pas d'abandon… Praegar pour sa part n'hésite pas à combattre jusqu'à 0 pv. Si le personnage tombe à 0 pv durant le combat, Praegar ne l'achève pas, il préfère le voir

Insultes et défis

Cet encadré est trop important pour être laissé à Papy Donjon. Désolé vieux...

Lors des interactions des scènes 1 et 2, où à tout moment si vous jouez cette partie du scénario de façon improvisée en rebondissant sur les actions et les paroles de vos joueurs, il est fort probable que des insultes et des défis fusent et que cela finisse en combat. En particulier face aux dirigeants de Lyca. En effet, les Anciens et le chef de Lyca ne se priveront pas de mettre en doute les propos ou les vantardises des PJ, à grands renforts de propos limite et d'une mauvaise foi totale. Ce genre de comportement mène en général tout droit aux armes.

N'oubliez pas que Léandra, la Reine des Harpes, ne demande qu'à voir le Khâl de Lyca périr sous les coups d'un PJ ! Elle jettera donc de l'huile sur le feu. Elle provoquera Urimak avec des phrases du type « *Notre courageux Khâl de Lyca croit-il réellement ces tocards capables de vaincre le Drorn ? A-t-il peur d'eux ? C'est risible !* »

Rognar, le père de d'Urimak est trop futé pour tomber dans le panneau et il essayera systématiquement de jouer sur la fierté de Kamila, Guerok du village de Ruissel pour l'impliquer dans un combat à la place d'Urimak. Aux PJ d'éviter de tomber dans ce piège très dangereux et peu stratégique pour eux.

Lorsqu'un défi éclate au milieu de la discussion, c'est en général pour laver un affront. Au sein du Grand Conseil de ces villages barbares, c'est assez fréquent et on respecte le duel dans les règles de l'art avec honneur et discipline. Sélona ou Loknir peut glisser l'information à un PJ au bon moment. Normalement, ce genre de combat n'est pas mortel. L'affrontement prend fin dès qu'un des protagonistes en émet le souhait. Toutefois, le perdant est automatiquement exclu du Conseil en cours. Il ne pourra alors plus prendre la parole, qu'il s'agisse d'un Khâl, d'un Guerok ou d'un PJ.

Si un défi et un combat entre un PJ et Urimak, le Khâl de Lyca, survient, n'oubliez pas qu'Atamak le Guerok de Lyca (voir sa description) interviendra au moment opportun pour porter un coup en traître. Cela peut tout à fait mener à une mêlée générale sous l'œil amusé de la Reine qui attendra pour faire intervenir ses harpies. La conclusion pourrait alors être très rapide. Sachez qu'Urimak frappe pour tuer. Un PJ assez mal avisé pour combattre face à lui jusqu'à tomber à 0 PV recevra un coup de grâce dès la prochaine action du Khâl. Le PJ est tué à moins qu'un personnage ne comprenne ce qui se passe et s'interpose assez vite (test de Sagesse (Perspicacité DD 10) puis test de Dextérité DD 15 s'il n'a pas l'Initiative, 10 sinon).

À l'inverse, si Urimak tombe, la Reine en profite pour envoyer ses Harpes l'achever : voir la scène *Guet-apens*, un peu plus tôt dans le scénario.

Si un PJ est vaincu au cours d'un défi, cela fait baisser la cote de confiance des héros de -2 auprès du village dont est issu celui qui l'a fait tomber et de -1 auprès des autres villages. En revanche, si le PJ en sort vainqueur, +1 auprès du village dont est issu celui qui l'a provoqué, +2 auprès des autres.

Selon la façon dont se passent les choses et selon votre jugement, le scénario peut rapidement basculer en affrontement général sur un défi qui déborde en affrontement général. Allez dans ce cas à la conclusion 3, « Bain de sang ».



survivre pour subir cette humiliation et le voir sacrifié au Kraken lors du jugement.

Les différentes issues de cette scène et les points de Confiance gagnés ou perdus pour chaque village sont les suivants :

- Loknir blessé affronte Praegar et perd : Hauvre -4.
- Loknir soigné par les PJ affronte Praegar. S'il perd : Hauvre -3. S'il gagne Hauvre +1.
- Un PJ combat Praegar et perd. Hauvre -3. Les autres villages -2.
- Un PJ combat Praegar et gagne difficilement : Hauvre et Ruissel +1.
- Un PJ combat Praegar et gagne par une victoire écrasante : Hauvre +3, Ruissel +2, Lyca +1.

Si Loknir affronte Praegar, jouez le combat en donnant les caractéristiques de Loknir à un joueur ! N'oubliez pas que Loknir a sans doute perdu une bonne partie de ses pv lors de la scène des marches et du Kraken.

Si Praegar est vaincu, il doit partir car il n'a plus de raison de siéger au conseil, il va attendre avec les marins qui gardent les bateaux près de l'île du Croc. Si c'est Loknir, le même sort l'attend.

Scène 2 : la parole aux accusés

Selon le statut des personnages, leur prise de parole peut être introduite de façon différente. Si les PJ sont les héros de Hauvre et si Loknir en a l'occasion, il les présente comme ceux ayant vaincu le dragon. Étrangement, la Reine ne semble pas aussi offusquée que tous les autres membres du conseil. Le Khâl de Hauvre leur demande ensuite de conter leur exploit. S'ils se présentent en prisonniers, au contraire, le conseil les accuse d'avoir mis en danger la communauté et on les soumet à des questions sur leur « crime ».

Il va falloir improviser. Faites jouer la scène en temps réel, les joueurs doivent narrer les événements de leur arrivée et répondre aux questions qui leur sont posées sur le déroulement du combat qu'ils ont mené contre le dragon.

Profitez-en pour donner des indices sur la personnalité et l'opinion des différents protagonistes des villages. À Ruissel, on est plutôt neutre et on pose des questions sur les détails, afin de déterminer les probabilités que le dragon soit vaincu. À Lyca, on est agressif et on essaye de piéger les PJ dans leurs contradictions. Le village de Hauvre essaye par ses questions de valoriser les actions des PJ. Sauf bien entendu si Praegar est devenu Khâl.

L'interrogatoire doit être très serré et doit forcer les PJ à inventer et révéler leur personnalité. Poussez vos joueurs dans leurs retranchements sous un feu roulant de questions : « *À quel endroit avez-vous blessé le grand Drorn ? Comment avez-vous fait ? Avec quelle arme ? Pouvez-vous nous montrer cette arme ? Vous voulez vraiment nous faire croire que vous avez blessé le Drorn avec ce cure-dent ?* » etc.

Les PJ sont interrogés un par un tandis que les autres sont installés en retrait quelques mètres derrière, sans êtres autorisés à prendre la parole. Durant son interrogatoire, chaque PJ devra répondre à la question suivante : « *pensez-vous être capable de vaincre le Drorn ?…* »

Il est dans l'intérêt des joueurs de se montrer sûrs d'eux, puissants. Ils doivent laisser penser qu'ils ont vaincu le dragon une première fois et que, si besoin est, ils ont la carrure pour lui régler son compte définitivement. Un test de SAG (psychologie) difficulté 15 permet de sentir que l'assemblée attache une grande importance aux valeurs de la force et du courage et que cette attitude est la plus appropriée.

À la suite des différents discours, demandez à chaque PJ un test de Charisme par tribu (donc 3 tests).

La difficulté de base pour réussir le jet est de 15. Le joueur obtient un bonus ou un malus à son résultat en fonction des options suivantes :

- +3 si son personnage était encore conscient et combatif au moment où le dragon a pris la fuite.
- +3 s'il a décrit ses faits d'armes face au monstre de façon héroïque, quitte à embellir.
- +3 s'il s'est montré confiant en leur victoire future sur le dragon, quitte à mentir.
- -5 si les PJ se sont contredits entre eux ou se sont montrés incohérents.

Chaque test réussi apporte +1 au score de confiance du village pour lequel il a été obtenu. Chaque test raté -1.

Scène 3 : les révélations de Sélona

Vient le moment où c'est au tour de Sélona de prendre la parole.

Si les PJ l'ont questionnée sur son passé au cours des scènes précédentes, ils ont pu apprendre certaines des révélations qui vont suivre. Considérez le long texte qui va suivre comme une trame directrice. Si vous ne vous sentez pas très à l'aise dans l'improvisation, vous pouvez le lire d'une traite en laissant vos joueurs intervenir. Sinon, servez-vous-en comme un guide. Les réactions de chaque protagoniste sont facilement repérables et vous permettront de nourrir le dialogue selon les actions de vos joueurs. Si le besoin s'en fait sentir, vous pouvez ensuite revenir au déroulement du récit.

La révélation



« Noble assemblée, comme vous me l'avez demandé, je vais vous livrer mon récit. Mais il me faut commencer par sa genèse, il y a de cela sept ans déjà. Si ces Ubers sont ici devant vous aujourd'hui, c'est par la volonté du destin ! Si je suis certaine qu'ils sont venus pour nous délivrer du grand Drorn et qu'ils réussiront c'est parce que cela m'a été prophétisé par l'Oracle Pelomonius ! »
L'assemblée est parcourue de commentaires surpris, Sélona attend un peu puis reprend.
« Les Anciens ici présents se rappellent qu'à la mort de ma mère de la main des harpes, alors qu'elle voulait créer une rune qui me porterait chance au tirage au sort, je me suis enfuie plusieurs jours. Je voulais mourir, je me suis enfoncée dans le marais à la recherche du grand Drorn pour lui crier ma haine ! Mais au dernier moment, ma résolution a faibli et

je me suis égaré dans Ombrebois. Perdue au cœur de la forêt, j'ai fini par trouver le légendaire Arbre qui Parle, celui que notre peuple connaît et vénère pour sa sagesse depuis bien avant que le Drorn ne vienne et ne nous interdise de le consulter. Et je sais maintenant pourquoi ! Car l'Oracle, Pelomonius, le sage millénaire a vu la fin de Swarathnak… »

La réaction de la Reine



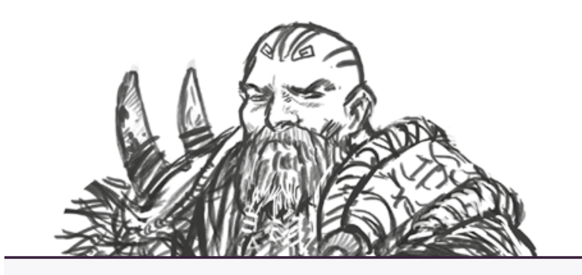
Des cris et le mot d'hérésie se font entendre, d'autres contestent, le brouhaha monte, la Reine réclame le silence et l'obtient non sans avoir fait un signe aux harpes qui poussent un cri strident qui couvre tout le reste et fait taire chacun.
« Fait bien attention à tes paroles, jeune femme. Peut-être n'as-tu été sauvée des griffes du grand Drorn que pour connaître un sort pire que la mort. Pense à ton village, pense aux tiens avant d'en dire plus. »
Sélona regarde la Reine sans ciller. « Reine, je te remercie de ta sollicitude et je connais le prix de la vérité, mais nous avons trop longtemps survécu au prix du mensonge et de la peur. »
Elle se tourne à nouveau vers l'assemblée et continue.
« Voici les paroles de Pelomonius telles qu'il me les a transmises il y a sept ans.
Drogon selmak naelle, selmak Drognor tael
C'est du Sylvestre, la langue des arbres que ma mère m'avait apprise et que nos Anciens qui vénéraient Pelomonius connaissaient. Ceux d'entre vous qui savent encore pourront le traduire par « Le dragon est à l'origine du sacrifice mais le sacrifice causera la fin du dragon ».

La réaction de Lyca



Des murmures parcourent l'assemblée. Un Ancien de Lyca, Rognar, prend la parole : « Le Sylvain n'est pas une langue pour les hommes, personne ne saisit complètement ses subtilités. Ce que tu dis pourrait aussi bien se traduire par : " Le dragon créa le sacrifice, le sacrifice apaise le dragon ". Je conjure notre assemblée de ne pas écouter plus loin ces fariboles. C'est une folie, nous allons tous le payer de notre vie. Ô Reine, il faut jeter les coupables au Kraken et prévenir le grand dragon ! »

La réaction de Ruissel



Des cris et des avis fusent de partout, on se lève et plusieurs camps font leur apparition et s'invectivent… La Reine semble s'amuser de ces dissensions et pour finir c'est le noble Calidann, Khâl de Ruissel qui dresse son immense silhouette. Sa voix tonne pour ramener le calme.
« Cela suffit, ne sommes-nous donc que des moutons pour braire de la sorte ? Donnons-nous raison au Drorn de se repaître de nos filles en nous comportant comme un troupeau stupide ? Reine des Harpes, pourquoi laisser cette assemblée se déchirer ? Écoutons Sélona, fille de Loknir, avec courage. Puis, si nous estimons, comme Rognar l'a dit que tout cela est folie, nous voterons et nous pourrons sacrifier les tocards au Kraken ou encore prévenir le grand Drorn et attendre sa réponse. Mais comportons-nous dignement ! Reprends, fille de Loknir et de Léora. »

La suite des révélations de Sélona



« Ma mémoire de cette rencontre est floue, mais je me rappelle parfaitement la prophétie et je ne la comprenais pas. Ou plutôt je ne voulais pas comprendre. L'année suivante j'ai participé, la peur au ventre à mon premier Talmeg. Et puis encore l'année de mes 14 ans. Mais c'est cette année seulement qu'enfin j'ai compris la prophétie.
Pour mettre un terme au règne de la peur, il fallait un sacrifice. Mais pas celui que l'on fait habituellement. Car il s'agit d'un vulgaire meurtre si la victime n'est pas volontaire. Toutes les femmes qui participent sont terrifiées et obligées de se soumettre. Non, le vrai sens du sacrifice " Selmak ! ", c'est de donner sa vie volontairement pour les autres. Comme ce jeune sorcier l'a fait pour moi (elle montre Clovik) lorsque Swarathnak a craché son acide, en me protégeant de son corps.
Aussi, je me suis volontairement offerte au Drorn ! Les harpes m'ont emmenée et m'ont attachée au poteau mortel. Le fléau des hommes est venu pour prendre son offrande, mais alors sont apparus les Ubers qui m'ont sauvée de ses griffes. Ainsi, la prophétie se réalise et nul ne peut en douter ! »
Le brouhaha reprend de plus belle, mais le gros Urimak couvre le bruit de sa voix. « Parfait ma belle, parfait sauf que c'est un mensonge ! Tu ne t'es pas sacrifiée, tu as été tirée au sort, pauvre folle, il n'y a aucun courage à ça, tu l'as dit toi-même ! »
« Non, Khâl. Car j'ai triché. Avec l'aide de la Reine, j'ai triché pour être certaine d'être choisie... »
Cette révélation fait l'effet d'un coup de tonnerre, tous se taisent et observent alternativement Sélona et la Reine.
La moue de la Reine est étrange et difficile à déchiffrer. Elle semble presque amusée. « Ceci est un mensonge, jeune femme, tiens-tu donc vraiment à ce que mes harpes t'arrachent la langue avant ta mort ? »
Un brouhaha s'élève à nouveau où fusent différentes requêtes parmi lesquelles on distingue : « Arrachez-lui la langue ! Menteuse ! » mais aussi « Laissez-la s'expliquer ! », personne ne semble d'accord.

La confusion des villages et leurs positionnements

Manifestement les différents villages ne sont pas d'accord. Une rapide observation permet de distinguer trois avis.

- » Sans surprise, chez **Lyca** on est pour une méthode radicale sans donner le droit à Sélona d'en dire plus. Cela confine presque à l'hystérie chez le Khâl qui sort une pince et se propose de lui arracher la langue lui-même.
- » Les Anciens de **Ruissel** restent sur la réserve, copiant en cela l'attitude de leur chef. Mais un test de Sagesse (Perspicacité) DD 10 permet de percevoir une certaine gêne dans le mutisme du Khâl et de sa fille. Une réussite avec un seuil de 15 permet de voir que le chef évite le regard de sa Guerok. Kamila semble en effet en proie à une lutte intérieure qui déforme ses traits en une grimace étrange.
- » À **Hauvre**, on milite bien entendu pour plus d'explications et pour le respect de la parole de Sélona.

Révélations en cascade : l'histoire de la Reine Léandra

C'est le moment ou jamais pour les PJ de se faire entendre, pour soutenir les propos de Sélona. Ils peuvent révéler ce qu'ils savent sur la Reine grâce à la vision qu'ils ont eu au tout début du scénario. La Reine, elle-même a en effet été « tirée au sort » sur une tricherie.

Peut-être les PJ ont-ils déjà révélé cette information à ce stade des débats (La Reine les aura alors fait taire, niant les faits sans grande conviction). Néanmoins, après le témoignage de Sélona, l'affirmation a plus de crédit.

La Reine Léandra commencera par réfuter les propos des PJ.

« Vos rêves n'ont aucune vérité en eux, ce ne sont que des illusions. L'institution du Talmeg ne doit-elle pas garantir l'équité de toutes face au Drorn, n'est-ce-pas le fondement du contrat qui nous lie à son pouvoir ? »

Ce qui est tout de même une façon ambigüe de nier les propos des PJ…

Les personnages peuvent observer deux choses (test de Sagesse (Perspicacité) DD 10 à chaque fois).

- » Lorsqu'elle prononce cette phrase, Léandra regarde de manière très étrange (froide et haineuse) Rognar et Urimak. Il semble que la phrase s'adresse plus à ces deux-là qu'aux PJ.
- » Le visage de Kamila, Guerok de Ruissel, s'agite terriblement. Ses lèvres formant des mots silencieux. Son père l'observe l'air contrarié.

Les PJ devraient alors rebondir sur ces deux occasions de creuser un peu plus.

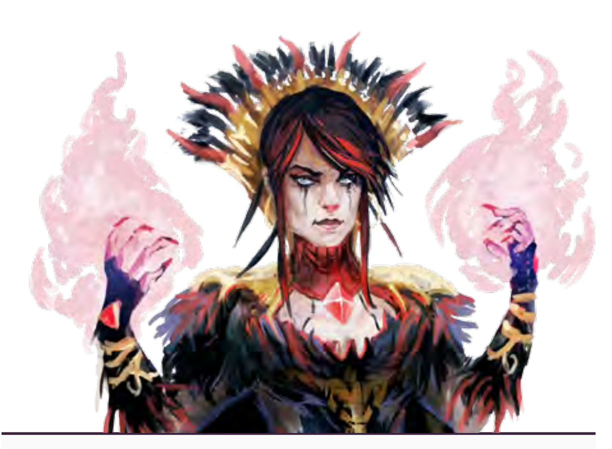
Il existe également deux moyens de faire éclater des vérités qui pourraient faire basculer le procès.

La première solution consiste à jouer sur la haine de la Reine pour Urimak et Rognar pour provoquer ses aveux (voir la description complète de Léandra). Quelques questions sur leurs relations, le fait qu'ils viennent du même village et un peu d'entêtement pourra pousser la Reine dans ses derniers retranchements, laissant éclater sa haine et la vérité.

La seconde consiste à interroger Kamila. Une invitation à dire la vérité tout en jouant sur son obsession à montrer du courage doit suffire : « *As-tu peur de révéler la vérité ?* », serait une interrogation clef.

Si l'une des deux commence à révéler la vérité, l'autre suivra, ce sera le grand déballage du linge sale du conseil et cela provoquera la stupeur générale. Si les PJ ne réussissent pas à provoquer les aveux de la Reine, passez directement à la conclusion.

Si la Reine raconte son histoire (à vous de jouer à partir de la description de Léandra), elle-même prendra la parole en conclusion :



« Voici révélée la méprisable vérité, mais vous la connaissiez tous n'est-ce-pas ? Tout ceci n'est qu'une mascarade ! Ce qui tient les tribus dans les griffes du Drorn, est-ce la peur ou les bribes de pouvoir qu'il vous laisse et sur lesquelles vous vous jetez comme des charognards ? Toutes vos petites magouilles puantes pour sauver vos filles, sacrifier celles de vos ennemis… Et vous ne savez pas tout. J'ai une liste longue et nauséabonde de tricheries sur plusieurs générations ! Sélona avait raison sur au moins un point : aujourd'hui est un jour de changement, rien ne sera plus comme avant ! Car aujourd'hui, vous ne pouvez plus vous cacher, et un choix s'offre à vous !

Pensez-vous que ces tocards sont de taille à affronter Swarathnak ? Oserez-vous affronter mon pouvoir, conféré par le Drorn ici et maintenant ? Êtes-vous prêts à affronter les conséquences d'un échec lorsqu'Il reviendra pour vous détruire ?

Posez-vous la question : voulez-vous réellement renverser la tyrannie du Drorn ? Êtes-vous prêt à tirer un trait sur vos titres et vos privilèges ? Et ne venez pas me parler de votre honneur, de la cruauté du Drorn et de sa méchante Reine ! Vous allez voter et condamner ces tocards au Kraken vous-mêmes. Je ne le ferai pas à votre place !

Pour que la vérité soit totale, je me dois de vous dire une dernière chose. Depuis que j'ai appris le retour de Sélona chez les siens, j'ai envoyé deux harpes prendre les ordres de Swarathnak. » Elle marque une courte pause et elle part d'un rire presque dément : « Eh bien ! Aucune n'est revenue ! Voilà qui devrait vous donner à réfléchir, n'est-ce pas ? »

Elle esquisse un grand sourire en défiant l'assemblée du regard : « Alors votons ! »

Les PJ gagnent un bonus de +1 auprès de chaque village à la suite de cet épisode.

Les conclusions

La réaction et le vote de l'assemblée dépend des scores de confiance obtenus par les PJ auprès de chaque village.

Si tous les scores sont positifs (pour chacun des trois villages), jouez la conclusion 1 « révolution ».

Si au moins deux scores sont négatifs, jouez la conclusion 2 « le Kraken »

Si au moins deux scores sont positifs, faites la différence entre le score le plus haut et le plus faible de l'ensemble des villages (par exemple Hauvre +6 et Lyca -5 donne une différence de 11).

Si cette différence est supérieure ou égale à 10, dirigez-vous vers la conclusion 3 : « bain de sang ». Sinon, utilisez la conclusion 4 « bannissement ».

Enfin, si un événement particulier ou votre envie vous guide vers une autre conclusion, ne vous gênez pas !

Mais au final, quelle que soit la conclusion vers laquelle les PJ se dirigent, Sélona, le Grand Conseil ou même le Kraken, tous pointent la prochaine étape aux PJ. Demander de l'aide à Pelomonius.

Conclusion 1 : « Révolution »

Les PJ ont mérité leur statut de héros. Ils ont convaincu leur auditoire et s'assurent le soutien du Grand Conseil. Les membres du conseil se révoltent et le combat s'engage contre les harpies pour les massacrer et tuer la Reine des Harpes, symbole du pouvoir du dragon.

La Reine se lance dans un dernier combat et une vendetta personnelle contre ses ennemis. Elle lâche les harpes sur l'assemblée, concentrant toutes ses forces sur Urimak, Rognar et Atamak (dans cet ordre de priorité). Elle ne prend pas la fuite avant que ces trois-là ne soient

morts. Bien entendu, Rognar fait usage de son Cor pour contrer le pouvoir des harpes.

Si Urimak est déjà mort au cours des derniers événements, la Reine fait volte-face. Elle se range du côté des PJ et les harpies se retournent contre elle. Elles la menacent et quittent l'île. Léandra accompagne les PJ, mais elle ne peut plus compter sur les harpes et les villageois lui sont hostiles. Les PJ voudront-ils d'elle ?

Quoi qu'il en soit, les PJ sont désormais des héros et ils pourront se déplacer librement dans les différents villages lors de la suite de leurs aventures, sauf peut-être à Lyca.

Conclusion 2 : « Le Kraken »

C'est sans doute la conclusion la plus compliquée à mettre en place pour le MJ. Les PJ n'ont pas convaincu leur auditoire, le Grand Conseil les condamne à périr dévorés par le Kraken. Mais Sélona offre une dernière chance aux PJ.

> *« Membres du Conseil, vous avez décidé de protéger votre peuple de la colère du grand Drorn, je loue votre sagesse, mais qu'en est-il si vous vous trompez ? Laissez-leur une chance de vous prouver leur valeur. Laissez-les affronter le Kraken les armes à la main ! S'ils terrassent le monstre, ne méritent-ils pas une chance d'affronter le Drorn ? Swarathnak lui-même n'a-t-il pas piégé le légendaire Kraken plutôt que de l'affronter ?*
> *Vous n'avez rien à perdre ! »*

Le Conseil discute un peu et se range à cette proposition. Pendant ce temps-là, Sélona confie son amulette de communication avec les animaux à Clovik ou à un PJ de votre choix.

Les PJ ne sont pas sacrifiés et enchaînés à la porte de pierre. Ils sont libres d'attendre les armes à la main. Kamila et Atamak se placent aux treuils et les actionnent. La porte massive s'élève lentement dévoilant la bouche ténébreuse d'une caverne. Si les PJ tardent à entrer, un puissant tentacule noir sort de la caverne et palpe la porte à la recherche d'une victime. N'en trouvant pas, il s'étire en direction des PJ. Attaqué, il se rétracte. Les PJ doivent entrer dans la caverne s'ils veulent combattre le monstre et les barbares les pressent de le faire.

Mais dès qu'ils ont franchi la porte, Lyca leur réserve une dernière traîtrise. Atamak débloque le treuil et la porte retombe brusquement dans un impact qui fait trembler toute la caverne. Dans sa chute, le mécanisme se brise et il n'est plus possible de l'ouvrir avant bien longtemps (plusieurs jours pour réparer le tout).

Pour le combat contre le Kraken, voir ses statistiques et sa stratégie dans la présentation pages suivantes. Le but pour les PJ n'est pas de tuer le monstre mais de réussir à obtenir son aide pour atteindre l'ouverture des escaliers et s'enfuir. À eux de décider de la suite.

Conclusion 3 : « Bain de sang »

Cette conclusion s'imposera si les dissensions entre les différents villages sont trop importantes. Ou tout simplement si vos PJ sont assez bourrins pour décider de taper dans le tas si la situation leur échappe ! À vous de voir les différentes factions concernées en fonction des événements précédents mais on peut probablement déjà prévoir les affrontements suivants :

- Léandra et ses harpes attaquent deux cibles prioritaires : les PJ et les dirigeants de Lyca.
- Urimak et Atamak combattent prioritairement les PJ et se défendent contre la Reine.
- Praegar combat les PJ
- Loknir défend Sélona et les PJ
- Calidann et Kamila combattent prioritairement la Reine.
- Certains Anciens se cachent, d'autres attaquent les PJ ou des harpes.

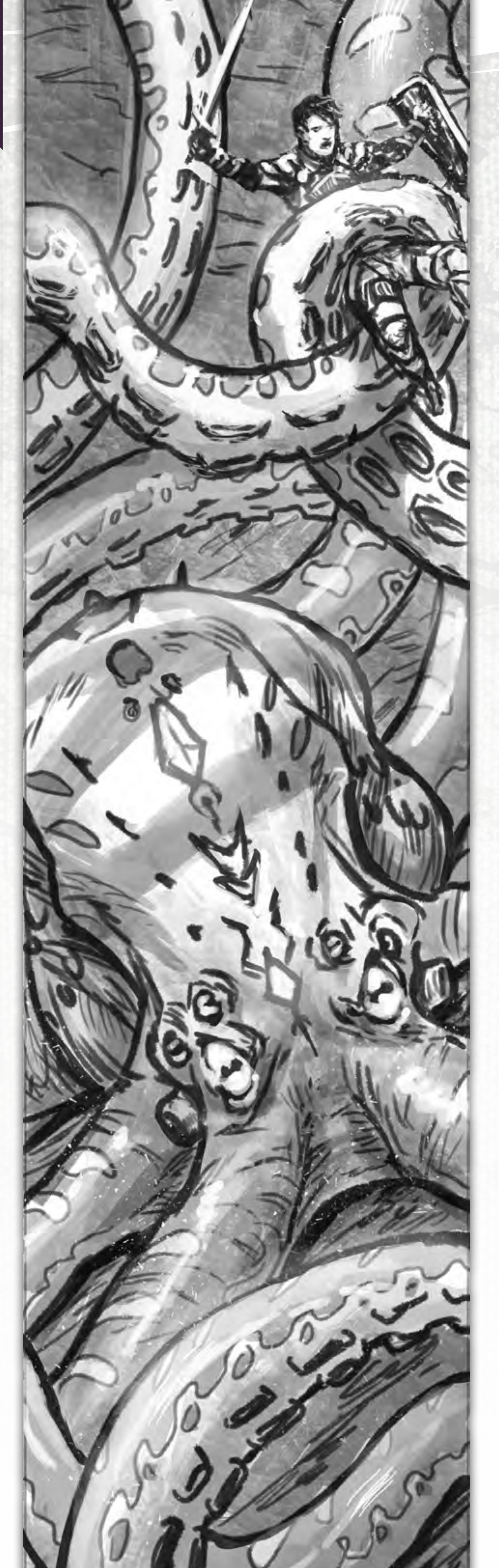
L'île ne permet pas de s'enfuir bien loin aussi les combats se poursuivront jusqu'à la victoire d'une faction. Pour la suite de l'aventure, les PJ pourront uniquement accéder librement aux villages qui se sont rangés de leur côté.

Conclusion 4 : « Bannissement »

Libre à vous d'improviser le bannissement selon les événements qui ont conduit les PJ ici.

Pour vous simplifier le travail, vous pouvez également utiliser le dialogue qui se trouve ci-dessous et qui résume bien l'état du débat au sein du Conseil.

> *Sélona prend la parole: « Peuples du lac, je vous en conjure, soulevez vous contre la tyrannie, mettons à bas le Drorn tant qu'il est affaibli ! »*
> *Rognar : « Folie ! Nous allons tous payer de notre vie. Ô Reine, il faut jeter les coupables au Kraken et prévenir le grand dragon. »*
> *Calidann : « Notre lâcheté, notre soumission au monstre n'a donc point de limite ? Au nom de tout le village de Ruissel, je m'y refuse ! Laissons-les quitter le conseil en hommes libres ! » Se tournant vers les PJ « Toutefois, vous avez provoqué l'ire du Drorn aussi n'approchez pas de nos villages ou j'en fais le serment, vous périrez de ma propre main ! Nous devons avant tout protéger les nôtres. »*
> *La Reine « Je loue la courageuse prudence du Grand Conseil, nous attendrons donc de voir de quel côté souffle le vent, n'est-ce pas ? »*



Le Kraken

Créature monstrueuse de taille Gig, neutre
Classe d'armure 18 (armure naturelle)
Points de vie 232 (15d20+75)
Vitesse 6 m, nage 18 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
24 (+7)	11 (+0)	20 (+5)	12 (+1)	10 (+0)	12 (+1)

Jets de sauvegarde For +12, Dex +5, Con +10, Sag +6
Immunité contre les états spéciaux terrorisé et paralysé
Sens vision dans le noir 36 m, Perception passive 11
Langues aucune
Dangerosité 15 (13 000 PX)

Capacités

Amphibie. Le kraken peut respirer l'air et l'eau.
Monstre assiégeur. Le kraken inflige des dégâts doublés aux objets et aux structures.

Actions

Attaques multiples. Le kraken effectue trois attaques de tentacule et peut remplacer l'une d'elles par une utilisation de Projection ou une morsure.
Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +12 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 17 (3d6+7) dégâts perforants.
Tentacule. *Attaque d'arme au corps à corps :* +12 pour toucher, allonge 9 m, une cible. *Touché :* 14 (2d6+7) dégâts contondants et la cible est empoignée (évasion DD 18). La cible est entravée jusqu'au terme de cette empoignade. Le kraken possède dix tentacules qui peuvent chacun empoigner une cible.
Projection. Un objet tenu ou une créature empoignée par le kraken, de taille G ou plus petit, est projeté à une distance maximale de 12 mètres dans une direction aléatoire. L'objet ou la créature se retrouve ensuite à terre. Si une cible lancée entre en collision avec une surface solide, elle subit 3 (1d6) dégâts contondants pour chaque tranche de 3 mètres parcourus depuis l'emplacement où elle a été projetée. Si la cible atterrit sur une autre créature, cette dernière doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 18 pour ne pas subir les mêmes dégâts et se retrouver à terre.

Description

Le Kraken était une sorte de dieu pour les peuples des environs et en particulier les harpies. Il représente l'incarnation du lac et de la vie aquatique, tout comme Pelomonius est l'incarnation de la forêt et des plantes. Il existait dans la région une troisième puissance, l'esprit de la vie et des animaux, un cerf

aux bois immenses qui fut piégé par les habitants de Lyca et offert en offrande à Swarathnak.
Le Kraken possédait des pouvoirs magiques qui ont disparu avec son emprisonnement. La fin de la vénération dont il faisait l'objet a mécaniquement entraîné la perte de son statut de divinité. L'emprisonnement le fait sombrer dans la folie et une faim terrible le tenaille en permanence.
Aussi sa première intention est de tenter de dévorer les PJ. Essayer de communiquer avec lui grâce à l'amulette de Sélona est la seule solution pour éviter cette issue fatale mais l'entreprise n'est pas facile. En effet, même affaibli, le Kraken reste une entité très puissante et son esprit menace d'absorber celui qui tente de communiquer avec lui. Réussir à attirer son attention demande une force d'âme hors norme.
En clair, lorsque le Kraken attaque, il faudra protéger le porteur de l'amulette, le temps que celui-ci réussisse à nouer le dialogue.

Étape 1 : Contact

Au premier tour où il entre en contact avec l'esprit du Kraken, le personnage est assommé par la puissance de l'entité, il doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 15 pour ne pas être étourdi pour un round complet (aucune action). En cas de succès, il peut passer à l'étape suivante au prochain round. En cas d'échec, il doit tenter un nouveau test au round suivant pendant que ses camarades tentent de survivre.

Étape 2 : La faim

Le personnage risque d'être submergé par le sentiment de faim du monstre. Il doit réussir un nouveau jet de sauvegarde de Sagesse DD 15. En cas d'échec, il attaque à mains nues son compagnon le plus proche et essaye de le mordre pour le manger ! La difficulté lors de la tentative suivant baisse de 3 à chaque tour (12, puis 9, etc…) En cas de réussite, il peut passer à l'étape suivante au prochain tour.

Étape 3 : Nouer le dialogue

Libéré des pulsions du monstre, le personnage peut tenter de l'interpeller, mais cela demande un effort de volonté dont la difficulté dépend du message que tente de faire passer le PJ : les requêtes et images fortes sont les plus faciles à faire passer. Projeter une image du dragon vers l'esprit du Kraken est la meilleure méthode pour attirer son attention, la difficulté du test est alors fixée à 15. Des requêtes plus compliquées fixent la difficulté à 20 et éventuellement plus. Cette étape doit être recommencée tant qu'un succès n'est pas obtenu.

Étape 4 : Négocier

À cette étape, le Kraken cesse ses attaques et il est possible de lui demander de poser les personnages qu'il a saisis de ses tentacules. Reste à le convaincre que les PJ représentent pour lui une chance de mettre un terme au règne du dragon. Ils devront aussi lui promettre de trouver une solution pour le délivrer de sa prison une fois le pouvoir du dragon aboli. Le Kraken conseille enfin aux PJ de contacter une autre puissance dans leur quête pour vaincre le dragon : l'Arbre-Oracle Pelomonius.
Le Kraken peut alors hisser les PJ un par un jusqu'au trou près de l'escalier pour leur permettre de sortir. Plusieurs options s'offrent dès lors aux PJ :

- Fuir en volant le bateau amarré au pied de l'escalier. Ils seraient avisés de le faire de nuit pour ne pas être repérés et poursuivi par les harpes. Mais Clovik souhaitera d'abord délivrer Sélona (voir ci-dessous).
- Retourner immédiatement devant le Grand Conseil en déclarant avoir vaincu le Kraken. Pour être convaincants, ne faudrait-il pas négocier auprès du Kraken un bout de tentacule ? Les personnages gagnent + 3 au score de confiance de chaque village, ce qui vous amène sans doute à jouer une autre conclusion.
- Attendre la fin du Conseil pour laisser partir tous les barbares et attaquer la Reine de nuit par surprise.

Quant à Sélona, après la fuite des PJ, elle est attachée dans la fosse de l'amphithéâtre, elle est nourrie par les harpes en attendant des nouvelles du Drorn. Clovik fera tout ce qui est en son pouvoir pour la délivrer, quitte à fausser compagnie aux PJ pour s'acquitter seul de cette mission.

Les PJ sont libérés ainsi que Sélona. Pour autant ils ne sont pas les bienvenus dans les villages, ils sont bannis sous peine de mort, ce qui va compliquer leur accès à certains objets de leur prochaine quête (scénario 4).

IV - Ombrebois

Ce chapitre part du principe que les PJ partent à la recherche de Pelomonius. Selon leur provenance, ils peuvent entrer dans Ombrebois en différents points. Cela ne change rien au programme, l'Arbre-Oracle ne se laisse pas facilement trouver et la forêt toute entière est magique et égare les voyageurs. Les personnages vont donc se perdre avant d'être contactés par Poc et Roc, deux farfadets farceurs, pénibles et crétins qui se sont mis en tête de faire passer des épreuves aux PJ pour vérifier « *qu'ils ne sont pas des orques* » et déterminer s'ils sont dignes de rencontrer « *L'Arbre qui parle* ».

Appelée aussi la Forêt des Brumes, Ombrebois porte bien son nom. Le feuillage est si dense que la lumière pénètre difficilement sous la canopée. De plus, une brume surnaturelle confère à l'endroit un air lugubre et fausse tous les repères. Ainsi, on s'égare dans Ombrebois au bout de quelques pas seulement.

Faites faire quelques tests de Sagesse (Survie) aux personnages, mais quoi qu'il arrive, annoncez aux joueurs qu'ils sont perdus. Les heures s'écoulent dans la forêt. À peine peut-on entendre le bruit d'animaux qui s'enfuient hors du champ de vision des PJ, réduit par les brumes. Une journée entière se passe. Les personnages dorment dans Ombrebois, sans encombre. Au matin, ils sont réveillés par une dispute…

Poc et Roc

Poc et Roc sont des farfadets jumeaux qui se ressemblent parfaitement. Il suffit de s'adresser à l'un pour que ce soit l'autre qui réponde. Et ils en jouent… Les deux frères passent leur temps à se chamailler pour savoir qui est le plus fort ou le plus beau. Poc se vante d'être l'aîné, Roc grogne que quelques secondes ne comptent pas. Bref, si vous en appelez un par le prénom de l'autre vous risquez de déclencher une longue tirade :

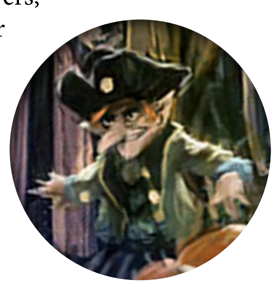
> *« Non, Roc ! Moi, c'est Roc, on ne peut tout de même pas me farfer avec cette rognure de feuille de saule pleureur. Non mais farfez-le, ses oreilles tombent, moi, c'est pointu et dressé… » Ce à quoi Poc répondra « Quoi, pointu et dressé ? C'est bien la seule farf qui se dresse chez toi d'après ce que m'a farfer la petite Dineth ! » « Répète un peu, dégénéré de Farf ! » Etc.*



Bien entendu les oreilles des deux frères sont exactement les mêmes et évidement, ils se sont totalement désintéressés de votre question et ne s'en souviennent plus.

Les farfadets parlent le commun, mais pas comme tout le monde. Plus précisément, ils parlent le Farf. Le Farf, c'est comme le Schtroumpf, sauf qu'on remplace les mots par Farf au lieu de Schtroumpf. Lorsqu'ils ne chamaillent pas, les jumeaux ont aussi un petit coté Dupond et Dupont, répétant les derniers mots de l'autre pour commencer leur propre phrase. Bref, imaginez le croisement improbable entre le Schtroumpf farceur et les Dupond et vous vous approcherez du caractère de Poc et Roc… Enfin presque.

Il y a quelque temps, Pelomonius a informé les deux frères et d'autres êtres féeriques que des étrangers qui le cherchent allaient pénétrer dans Ombrebois. Le sage leur a demandé de les conduire à lui. Connaissant les deux lascars, il a ajouté : « *Et évitez de m'amener une bande d'orques !* ». C'est ainsi que l'idée des tests a germé dans leur esprit dérangé. En dépit du fait qu'ils sont parfaitement insupportables, Pelomonius aime beaucoup Poc et Roc. En effet, l'Arbre-Oracle, qui entrevoit la trame des futurs possibles de l'univers, apprécie de ne pas pouvoir prévoir les actions complètement aléatoires des farfadets. Même son pouvoir est totalement aveugle, les farfadets ne savent jamais ce qu'ils vont faire dans la seconde suivante…



La pièce d'or

Lorsque les PJ rencontrent les farfadets, ils se battent pour une pièce d'or.

Lisez ou paraphrasez le dialogue suivant :

> *« - Je l'ai vue en premier Poc, elle est à moooi.*
> *- Non, Roc, je l'ai farf le premier, elle m'appartient, ma précieuuuuse.*
> *- Tu vas me la rendre, abject petit Farf, elle est mienne. Ne me farf pas à te la prendre de forfe !*
> *- Essaye un peu de farfer ma précieuuuse et je te farf que tu vas le regretter !*
> *- La précieuuuse est à moi, à moi, à moi. Je la veuuuuuux !*
> *- Vil voleur, prend farf ! AÏE ! Au secours ! »*

Encore égarée !

Poc et Roc oublient et perdent leur pièce assez rapidement, mais si un PJ leur fait remarquer, il faut aller la rechercher. Ou leur en donner une nouvelle... Retrouver la pièce demande un test de Sagesse (Perception) DD 20 et une heure par test.



Il n'est pas si facile de repérer les farfadets dissimulés dans la végétation. Les PJ doivent chercher et s'approcher en réussissant un test de Sagesse (Perception) DD 10. Continuez.

Les paroles proviennent d'un bosquet de fougères hautes qui se met à s'agiter violemment, tandis que des cris et des grognements se font entendre. Des choses se battent dans la verdure, mais, il est difficile de croire que ce sont ces deux tout petits humanoïdes d'une vingtaine de centimètres de haut qui font autant de bruit : les elfes miniatures se battent pour une pièce d'or !

Il faut donner une pièce à chaque farfadet pour les mettre d'accord (ils veulent tous les deux la même).

Lorsque les PJ annoncent leur intention de voir Pelomonius, les farfadets deviennent soupçonneux…

« Vous voulez farf Pelomonius… Mais qui êtes vous ? »

Laissez les PJ se présenter.

« Oui, mais enfin vous êtes quoi ?
- Vous êtes certains que vous n'êtes pas des orques ?
- Oui, certains ? Ce serait fort farfable.
- Bien entendu, si vous étiez des orques, vous ne le farferiez pas ?
- Je dirais même plus, ils ne nous farferaient rien…
- Oui, Roc je ne saurais dire mieux. »
Les farfadets se livrent alors à un petit conciliabule à voix basse.
« Nous allons devoir vous faire farfer des épreuves pour nous assurer que vous n'êtes pas des orques… »

Farfadet

Un farfadet est un être féérique de petite taille (environ 20 centimètres pour 1 kilo), d'apparence humaine avec un grand nez et un grand chapeau. Ils vivent cachés dans les forêts qu'ils protègent sans peur même devant les créatures les plus malfaisantes, à coup d'humour et de blagues douteuses.

Fée de taille TP, neutre bon
Classe d'armure 15 (armure de cuir)
Points de vie 10 (4d4)
Vitesse 3 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
3 (-4)	18 (+4)	10 (+0)	14 (+2)	13 (+1)	11 (+0)

Compétences Discrétion +8, Perception +3
Immunité contre les états spéciaux charmé et empoisonné
Sens Perception passive 13
Langues commun, elfe, sylvestre
Dangerosité 1/2 (100 PX)

Actions

Dague. *Attaque d'arme au corps à corps :* +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible ; *Touché :* 1 dégât perforant et la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 12 pour ne pas être empoisonnée pendant 1 minute. Si le résultat du jet de sauvegarde est égal ou inférieur à 5, la cible empoisonnée tombe inconsciente pour la même durée. Elle reprend conscience avant si elle subit des dégâts ou si une autre créature consacre une action à la secouer pour lui faire reprendre ses esprits.

Arc court. *Attaque d'arme à distance :* +6 pour toucher, portée 12/48 m, une cible. *Touché :* 1 dégât perforant et poison (voir ci-dessus)

Pas brumeux. Le farfadet peut lancer le sort de pas brumeux à volonté, ce qui lui permet effectivement de se téléporter de 9 mètres à chacun de ses tours en plus de ses autres actions.

Invisibilité. Le farfadet peut devenir invisible par magie jusqu'au moment où il attaque ou lance un sort, ou si sa concentration est interrompue (comme s'il se concentrait sur un sort). Ses objets équipés ou transportés deviennent également invisibles.

Les farfadets annoncent six épreuves aux PJ en montrant quatre doigts.

Toute menace de violence à l'encontre des farfadets est prise pour une attitude d'orques et fait gagner aux PJ « un point d'orque » (voir plus loin).

1. Faire un feu

Les farfadets emmènent les PJ dans une clairière et leurs demandent de faire un feu qui brûlera « longtemps » (environ une heure). Si les PJ coupent un arbre, ils gagnent « 1 point d'orque ». S'ils font du feu avec seulement du bois mort, ils gagnent « 1 point de héros ». À la fin des épreuves, le nombre de points gagnés dans chaque catégorie déterminera le destin des PJ.

Lorsque le feu est allumé, faites faire des tests de Sagesse (Perception) aux personnages près de celui-ci. Celui qui obtient la plus haute fait une découverte stupéfiante, il lui semble un instant voir la lumière des flammes au travers du corps d'un autre PJ ! Cet effet ne se reproduit pas ensuite et le personnage peut être tenté de croire à une hallucination. Ce n'est pas le cas, les PJ commencent effectivement à perdre leur substance à mesure que le dragon assimile la Chronosphère, mais cela sera détaillé dans le scénario 4, *Les sept vies du dragon*.

Sélona : dès la recherche de bois mort, Sélona disparaît. Les Farfadets expliquent que Sélona est une enfant de la forêt. Ce n'est pas la première fois qu'elle erre ici et rien ne peut lui arriver. Elle doit suivre son propre destin et franchir ses propres épreuves. Clovik semble inconsolable et se reproche de l'avoir laissée seule, il sera apathique et inutile par la suite. Si vous trouvez qu'il est difficile de le gérer, une solution simple s'offre à vous : il finira par se perdre lui aussi en voulant retrouver Sélona.

2. Voler une pomme

Après deux heures de voyage en forêt, les farfadets conduisent les PJ en bordure d'une sorte de clairière au centre de laquelle un arbre de la taille d'un grand platane se dresse sur une large butte de terre : le Pommier Roi.

Leur mission et de rapporter aux farfadets une pomme pour chacun d'eux. Les pommes les plus basses sont tout de même à six mètres de hauteur. Plusieurs éléments sont à prendre en compte :

- La butte est habitée par Hypokarl, un centaure. L'entrée de son antre est située du côté opposé à l'arrivée des PJ. Pour le moment, il dort.
- L'arbre émet un puissant champ magnétique qui empêche tout objet métallique d'approcher à moins de 10 mètres.
- Le centaure, lassé que des farfadets volent les pommes de l'arbre dont il est le gardien, a mis en place des pièges : de nombreux leurres, de fausses pommes dangereuses…

Les personnages peuvent réaliser les actions suivantes :

- Grimper dans l'arbre : test de Force (Athlétisme) DD 10
- Attraper une pomme : test de Dextérité (Acrobaties) DD 15

Pour chaque échec, la chute inflige 1d6 dégâts contondants.

Il est aussi possible de tirer sur une pomme avec un arc. Cela demande un test d'attaque à distance contre une CA de 20. Cela permet d'éviter les fausses pommes, mais les farfadets ne veulent pas d'une pomme abîmée. Il faut donc aller les cueillir.

Lorsqu'un PJ parvient à se saisir d'une pomme, lancer 1d6 :

1. **Pomme illusoire.**
2. **Pomme piégée :** des piquants en surgissent. Dégâts 1d4 et test Dextérité DD 10 ou subit un *désavantages* à toutes les actions exécutée de cette main pour 24 heures.
3. **Pomme piégée :** la pomme hurle et donne l'alarme, Hypokarl est réveillé.
4. **Pomme piégée :** une guêpe des rêves pique le cueilleur, celui-ci subit 1 point de dégâts et doit faire un test de Constittution DD 15 ou s'endormir pour 1d6 heures.
5. **Pomme piégée :** le voleur est badigeonné de peinture rouge indélébile pour 2 semaines…
6. **Pomme magique :** elle nourrit celui qui la déguste pour 1 semaine et lui permet d'obtenir un avantage aux tests de Charisme et de Constitution pendant toute cette durée. C'est bien celle-ci que Poc et Roc veulent obtenir.

Distinguer une pomme illusoire ou piégée d'une vraie pomme demande un test d'Intelligence (Investigation) difficulté 18.

S'il est réveillé, le centaure Hypokarl exige des PJ qu'ils rendent les pommes volées et qu'ils partent. Encore plus s'il apprend que les farfadets (bien entendu invisibles) sont à l'origine de la tentative de vol. Le centaure est prêt à faire feu de son arc sur tout individu qui refuse de descendre de l'arbre.

Si les PJ rapportent les 2 pommes (le centaure ne poursuit pas au-delà d'une cinquantaine de mètres), les PJ gagnent « 1 point de héros ». S'ils s'avouent vaincus, ils gagnent « 1 point d'orque ». S'ils blessent le centaure, ils gagnent « 2 points d'orque » et s'ils sont assez infâmes pour le tuer, les farfadets disparaissent immédiatement et définitivement. Rendez-vous directement à la conclusion du chapitre. Les PJ sont considérés comme des orques…

Centaure

Voir *Créatures et opposition.*

Gros Grouic

Sanglier géant, voir *Créatures et opposition.*



3. Sanglier géant

Après environ une heure supplémentaire de marche, les farfadets emmènent les PJ sur un sentier. Un rôdeur peut assez facilement déterminer qu'il s'agit de la piste laissée par le passage fréquent d'un sanglier énorme.

Ils chantent à tue-tête sur l'air de frère Jacques :

« Il est gros, il est laid !
Le cochon, le ronchon !
Il couine et il grogne, il couine et il grogne…
V'là Gros-Grouic ! V'là Gros-Grouic ! »

Un sanglier géant charge soudain le groupe de PJ…

Si les PJ tuent le cochon, ils gagnent « 1 point d'orque ». Toute autre solution est bonne (fuir pendant au moins 5 rounds, assommer le sanglier par exemple) pour gagner « 1 point de héros ».

À chaque fois que le sanglier charge un PJ, les farfadets assis sur des branches l'encouragent par des « *Olé !* » (lorsqu'un PJ esquive) ou « *Banderillas !* » (si un PJ s'est fait toucher…)

4. Voler des vêtements

Les farfadets décident de jouer un tour pendable à une habitante de la forêt qu'ils trouvent hautaine et méchante. Ils veulent se venger d'elle pour une histoire de cœur avec la fée Dineth (voir plus loin). Il s'agit de Gwendlynn, une jeune femme réfugiée dans la forêt pour échapper au Talmeg, il y a de cela environ 50 ans. Pelomonius l'a accueillie un temps et elle a bu l'eau sacrée de l'Arbre-Oracle pendant plusieurs années ce qui explique sa longévité et son apparence étonnante. Le sage, sentant sa fin approcher, avait même songé à en faire la future gardienne du bois, son héritière. Mais il a abandonné ce projet lorsque la destruction du village de Bastère a fait sourire Gwendlynn, révélant son mauvais fond. Elle est trop violente et habitée par la haine des siens. Elle était incapable de recevoir l'enseignement de Pelomonius.

Lisez ou paraphrasez à vos joueurs le dialogue suivant :

« Vous farfez ce chant au loin ?
C'est le chant enchanteur de la forfière Gwen.
- Enchanteur est son chant, vous ne devriez point trop le farf.
- Une forfière acariâtre et méchante de surcroît.
- De surcroît, méchante.
- Elle se farf dans la mare près de la cascade, comme toujours.
- Je dirais même plus, dans cette mare là, toujours.
- Vous vous farferez discrètement et vous lui volerez ses vêtements.
- Oui ses vêtements. Hihi…
- Des orques n'en seraient point capables.
- Pour sûr des orques, n'y farferaient pas. »

Des PJ scrupuleux peuvent argumenter et négocier pour ne pas voler tous les vêtements, mais cela semble vraiment contrarier les lutins et les fait bougonner (« Même pas drôle, elle l'a, pourtant bien mérité… »)

Lorsque les PJ arrivent, Gwendlynn se baigne et seule sa tête dépasse de l'eau. Mais point de vêtement en vue. Un score de Perception passive de 12 permet d'apercevoir près d'un arbre, posés au sol, quelques vêtements légers et une ample fourrure, dissimulés par les herbes hautes. Derrière l'arbre, un bouclier de peau et une épée courte. Un PJ soupçonneux qui étudie de plus près la fourrure et réussit un test d'Intelligence (Investigation) DD 15 (gardez le résultat secret) peut déterminer que la fourrure est sans doute celle d'un animal encore bien vivant !

Si les PJ attendent un peu, elle sort de l'eau pour se diriger vers une cascade et s'y rincer. Ensuite, elle va se sécher au soleil sur une grande pierre plate au bord de la cascade où elle s'adosse à un tronc creux et ferme les yeux.

Les personnages peuvent tenter leur chance à tout moment durant cette scène, toutefois Gwendlynn repère les PJ dès qu'ils s'approchent, car son hibou (familier) veille sur elle et elle peut observer par ses yeux. Dès que les PJ sont repérés, elle se dirige comme si de rien n'était vers la pierre plate. Dans le tronc creux, elle peut se saisir instantanément de son sabre et de son arc qu'elle a caché, à portée de main. Gwen est toujours sur ses gardes. D'abord parce qu'elle est complètement paranoïaque et ensuite parce que les farfadets ont déjà essayé sans succès de lui voler ses vêtements. Ils ont simplement gagné dans l'affaire une flèche chacun, douloureusement placée.

La fourrure est celle d'un blaireau qui accompagne Gwendlynn et qui mord tout intrus. Gwendlynn, attaque avec son arc sans faire de quartier. Les PJ qui souhaitent la combattre au corps à corps doivent d'abord traverser

Gwendlynn

Humanoïde (humaine) de taille M, neutre mauvais
Classe d'armure 13
Points de vie 45 (7d8+14)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	15 (+3)	14 (+2)	10 (+0)	14 (+2)	14 (+2)

Compétences Discrétion +4, Perception +6
Sens Perception passive 16
Langues commun, sylvestre
Dangerosité 3 (700 PX)

Capacités

Incantation. Gwendlynn est un lanceur de sorts de niveau 4. Sa caractéristique d'incantation est la Sagesse (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 12, +4 pour toucher avec les attaques de sort). Gwen peut lancer forme sauvage (aptitude de druide, 2 fois après chaque repos). Voici ses sorts de druide préparés :

Tours de magie (à volonté) : druidisme, gourdin magique, produire une flamme
1er niveau (4 emplacements) : communication avec les animaux, enchevêtrement, grande foulée, vague tonnante
2e niveau (3 emplacements) : messager animal, peau d'écorce

Action fourbe. À chacun de ses tours, elle peut utiliser une action bonus pour effectuer l'action Se précipiter, Se désengager ou Se cacher.
Archer. Gwen ajoute un dé de dégât à ses attaques d'arme à distance.
Attaque sournoise (1/tour). Gwendlynn inflige 7 (2d6) dégâts supplémentaires quand elle touche une cible avec une attaque d'arme et si elle obtient un avantage au jet d'attaque, ou quand la cible se trouve à 1,50 mètre ou moins d'un de ses alliés qui n'est pas neutralisé et qu'elle ne subit pas de désavantage lors du jet d'attaque.

Actions

Attaques multiples. Gwen effectue deux attaques au corps à corps ou à distance.
Épée courte. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 6 (1d6+3) dégâts perforants.
Arc court. *Attaque d'arme à distance :* +5 pour toucher, portée 24/96 m, une cible. *Touché :* 10 (2d6+3) dégâts perforants.

Tactique

Gwendlynn utilise ses attaques à distance pour infliger le plus de dégâts possibles. Elle tire depuis son rocher sur les voleurs tant que quelqu'un est en vue et en vie, mais elle ne poursuit pas les PJ s'ils se sont contentés de lui voler un vêtement. Elle comprend vite qu'il s'agit encore d'un tour des Farfadets. Si le combat tourne mal, elle saute à l'eau, se transforme en poisson et disparaît sous les rochers dans l'eau trouble.

Blaireau

Bête de taille TP, non-alignée
Classe d'armure 10
Points de vie 3 (1d4+1)
Vitesse 6 m, fouir 1,50 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
4 (-3)	11 (+0)	12 (+1)	2 (-4)	12 (+1)	5 (-3)

Sens vision dans le noir 9 m, Perception passive 11
Langues —
Dangerosité 0 (10 PX)

Capacités

Odorat aiguisé. Le blaireau est avantagé lors des tests de Sagesse (Perception) basés sur l'odorat.

Actions

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +2 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 1 dégât perforant.

Décès

Si un PJ tue le blaireau de Gwendlynn, cette dernière devient alors un ennemi mortel. Elle le piste dans la forêt et essaye de tuer le coupable dès que l'occasion se présente. Par exemple lors du combat contre les hommes-lézards (voir plus loin).

la marre à la nage ce qui prend au moins 2 rounds et lui laisse le temps de faire usage de son arc avec un avantage au jet d'attaque.

Elle tire jusqu'à ce que tous les adversaires soient morts ou en fuite. Elle ignore tout ce qui lui est dit en langue humaine même si elle la comprend parfaitement. Il faut lui parler en langue sylvestre et même dans ce cas, un humain doit réussir un test de Charisme (Persuasion) DD 20 pour quelle cesse de tirer et se mette à parler. La difficulté est de seulement 15 pour un demi-elfe ou un halfelin et de 10 pour un elfe. Un nain, un gnome ou un demi-orque n'a aucune chance.

Si un PJ tombe au sol et qu'il est abandonné par ses camarades (ou que tous sont abattus), les farfadets eux-mêmes apparaîtront pour demander grâce à Gwendlynn en langue sylvestre. Ce qu'elle accordera à contrecœur après que le nom de Pelomonius ait été invoqué à plusieurs reprises.

Au bout du compte, la meilleure solution est de courir vite, voler un vêtement et fuir encore plus vite ! Si les PJ réussissent à voler un vêtement, « 1 point de héros ». S'ils tuent Gwendlynn ou le blaireau, « 1 point d'orque » pour chaque victime.

5. Protéger la forêt

Les farfadets emmènent les personnages à la lisière de la forêt, à proximité du village de Bastère. On n'aperçoit pas les ruines du village, caché en contrebas au bord du lac. Les arbres ont été coupés puis brûlés sur une distance de plusieurs kilomètres, les souches et la terre noircie offrent un spectacle de désolation. Les responsables sont une colonie d'hommes-lézards qui se sont installés non loin.

Un bosquet d'arbres anciens et majestueux forme une avancée hors de la lisière. Les Farfadets demandent aux héros de protéger le bosquet durant une nuit (les personnages arrivent sans doute en soirée mais cela peut être une journée s'ils viennent de passer la nuit). Ils n'en disent pas plus, mais lâchent simplement cette phrase cryptique. « *Seuls les cailloux ignorent la peur* ».

Plusieurs vagues successives d'homme-lézards vont essayer de venir couper les arbres. Les PJ devront les repousser, par la force ou la ruse. Les tactiques qui provoquent la peur constituent une bonne solution pour les premiers groupes dépourvus de leader (d'où le message de Poc et Roc). Mais les deux dernières attaques présenteront des leaders plus difficiles à berner.

Première vague : 6 homme-lézards

Deuxième vague : 9 homme-lézards et 1 champion

Troisième vague : 15 homme-lézards, 1 champion et 1 shaman.

Héros en danger : si les PJ n'ont pas élaboré de ruse, le choc frontal risque de devenir difficile à tenir au moment du climax. Gwendlynn peut intervenir au moment opportun et faire basculer la bataille par quelques flèches judicieusement placées. Les hommes-lézards ont très peur de ses flèches particulièrement reconnaissables de bois blanc à plumes noires. Bien entendu la violente druidesse n'interviendra pas pour aider des PJ qui ont tué son blaireau.

Si les PJ n'ont réussi à bloquer aucune vague d'homme-lézard ou seulement la première, ils gagnent « 1 point d'orque », s'ils ont tenu jusqu'à la deuxième, ils ne gagnent rien. Enfin, s'ils ont réussi à repousser les trois vagues, ils gagnent « 1 point de héros ».

6. Parler à une fée

Les farfadets sont embêtés. Ils ont vexé une fée de leur connaissance nommée Dineth pour laquelle ils en pincent un peu. Mais elle refuse de leur parler. Poc et Roc voudraient que les PJ lui remettent un témoignage de leur affection et lui présentent leurs excuses. Les pommes de l'épreuve 2 constituent le présent. La bévue, que les farfadets n'avoueront pas, c'est qu'ils se sont vantés auprès de Gwendlynn d'avoir séduit et mis la fée dans leur lit. Gwen l'a répété à Dineth…

Cette épreuve ne demande pas de courage ou de compétence particulière mais les PJ doivent accepter de se ridiculiser… Il s'agit effectivement pour les farfadets de se faire pardonner par la fée, mais en la faisant rire aux dépends des PJ.

Les farfadets mentent aux PJ et leur expliquent qu'ils doivent d'abord réaliser une cérémonie pour se transformer eux-mêmes en fées, afin de pouvoir rencontrer Dineth. Il s'agit de danser nu à la lumière de la lune dans un cercle de sorcière (fait de champignons trompettes de la mort) en soufflant dans des trompettes artisanales, non sans s'être badigeonné le corps de jus de baies rouges et accroché des ailes de fée dans le dos.

Les personnages doivent d'abord réaliser un déguisement de fée et une trompette artisanale dans une tige de Surelle (un arbuste local creux). Chacune de ces actions demande une heure et la réussite d'un test de Dextérité DD 10. Trouver des baies en nombre suffisant pour en tirer le jus demande un test de Sagesse (Survie) DD 10 pour une heure de recherche.

Si tous les PJ refusent, le groupe gagne « 1 point d'orque ». Chaque PJ qui participe à la cérémonie peut faire un test de Charisme (Représentation) DD 20.

Les bonus suivant s'appliquent :

- Le PJ est complètement nu +5
- Le PJ a le corps enduit de jus de baie +2
- Le PJ s'est fabriqué des ailes de fée +2
- Le PJ souffle dans une trompette +2
- Le PJ danse la gigue de façon convaincante +4

Homme-lézard

Voir *Créatures et opposition*

Champion homme-lézard

Humanoïde (homme-lézard) de taille M, loyal neutre
Classe d'armure 15 (armure naturelle, bouclier)
Points de vie 44 (8d8+8)
Vitesse 9 m, nage 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15 (+2)	10 (+0)	13 (+1)	7 (-2)	12 (+1)	7 (-2)

Compétences Discrétion +4, Perception +3, Survie +5
Sens Perception passive 13
Langues draconique
Dangerosité 2 (450 PX)

Retenir son souffle. L'homme-lézard peut retenir son souffle pendant 15 minutes.

Actions

Attaques multiples. L'homme-lézard effectue trois attaques au corps à corps, chacune devant être effectuée avec une arme différente.
Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 5 (1d6+2) dégâts perforants.
Gourdin lourd. *Attaque d'arme au corps à corps :* +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 5 (1d6+2) dégâts contondants.
Bouclier à pointes. *Attaque d'arme au corps à corps :* +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 5 (1d6+2) dégâts perforants.
Javeline. *Attaque d'arme au corps à corps ou à distance :* +4 pour toucher, portée 1,50 m ou portée 9/36 m, une cible. *Touché :* 5 (1d6+2) dégâts perforants.

Tactique

le groupe dirigé par le champion approche derrière de grandes protections de bois qui procurent un abri important (+5 CA et avantage aux jets de sauvegarde de Dextérité) jusqu'à ce qu'ils arrivent au contact ou au pied des arbres.

Shaman homme-lézard

Humanoïde (homme-lézard) de taille M, neutre mauvais
Classe d'armure 13 (armure naturelle)
Points de vie 44 (8d8+8)
Vitesse 9 m, nage 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15 (+2)	10 (+0)	13 (+1)	7 (-2)	15 (+2)	7 (-2)

Compétences Discrétion +4, Perception +4, Survie +5
Sens Perception passive 14
Langues draconique
Dangerosité 3 (700 PX)

Incantation. Le shaman est un lanceur de sorts de niveau 5. Sa caractéristique d'incantation est la Sagesse (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 13, +5 pour toucher avec les attaques de sort). Voici ses sorts de prêtre préparés :
Tours de magie (à volonté) : flamme sacrée, lumière, thaumaturgie
1er niveau (4 emplacements) : balisage, sanctuaire, soin des blessures
2e niveau (3 emplacements) : arme spirituelle, restauration inférieure
3e niveau (2 emplacements) : dissipation de la magie, esprits gardiens

Retenir son souffle. L'homme-lézard peut retenir son souffle pendant 15 minutes.

Actions

Attaques multiples. L'homme-lézard effectue deux attaques au corps à corps, chacune devant être effectuée avec une arme différente.
Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 5 (1d6+2) dégâts perforants.
Gourdin lourd. *Attaque d'arme au corps à corps :* +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 5 (1d6+2) dégâts contondants.
Javeline. *Attaque d'arme au corps à corps ou à distance :* +4 pour toucher, portée 1,50 m ou portée 9/36 m, une cible. *Touché :* 5 (1d6+2) dégâts perforants.

Tactique

Le groupe dirigé par le shaman envoie 6 guerriers derrière de grandes protections de bois (abri important) jusqu'à ce qu'ils arrivent au contact ou au pied des arbres. Ils transportent des barils d'huile et des buissons ardents pour mettre le feu aux arbres et enfumer les PJ (tests de Constitution DD 15 à chaque round ou subir un désavantage à tous les tests et 1d6 dégâts de feu).

Si au moins un PJ réussit, la fée goguenarde apparaît, d'abord peureuse, puis en riant de bon cœur. Elle finit par approcher pour mieux voir les PJ et éventuellement goûter le jus de baie dont ils se sont enduits le corps !

Le PJ peut alors implorer le pardon de la fée et lui offrir les pommes. Elle accepte si le personnage réussit un dernier test de Charisme (Persuasion) DD 10. Vous pouvez accorder une réussie automatique si votre joueur sort le grand jeu et improvise une tirade amusante ou touchante.

La fée les remercie pour le spectacle comique et leur demande qui ils sont et ce qui les amène dans la forêt ainsi que le détail des épreuves imposées par les farfadets. Elle rit beaucoup si on lui relate les événements et leur restitue alors une des deux pommes « en dédommagement ».

Les farfadets apparaissent alors timidement, la fée leur envoie un baiser dans le vent avant de disparaître les laissant tout chose, rougissant jusqu'au bout des oreilles. Les personnages gagnent « 2 points de héros ».

Conclusion

Faites à présent la somme des « points d'orque » et des « points de héros » des personnages.

- S'ils ont plus de points de héros, les farfadets les emmènent auprès de Pelomonius.
- S'ils sont à égalité, ils les ramènent à la lisière de la forêt avant de disparaître. Les PJ devront trouver Pelomonius eux-mêmes et cela nécessite de réussir un test de Sagesse (Survie) DD 30 avec un bonus cumulable de +3 chaque jour d'errance dans la forêt. Un seul test est réalisé pour tout le groupe.
- S'ils ont plus de points d'orque, ils les guident à la place dans la vallée des épines où ils rencontreront l'Épineux… (un puissant Sylvanien corrompu, voir *Créatures et opposition*).

En retard

Si les PJ ont gagné trop de points d'orque et que les farfadets ne les guident pas auprès de Pelomonius, comptabilisez les jours écoulé en plus et commencez dès à présent la perte de substance (voir scénario 5) ou jouez l'effet dès qu'ils sortent d'Ombrebois.

V - Pelomonius

Lorsque les héros rencontrent Pelomonius, si un des PJ est mort dans la forêt suite aux épreuves des farfadets, les personnages auront la surprise de le retrouver endormi, mais vivant, au pied de l'Arbre-Oracle, soigné par Sélona. Ce personnage perd un point de Constitution mais il gagne la capacité à lancer le sort peau d'écorce sur lui-même une fois après chaque repos court ou long.

Pelomonius est un sylvanien millénaire. C'est dans son tronc que sera sculpté le trône de la forêt du scénario 1. L'Arbre-Oracle est vieux et mal en point, il cherche désespérément quelqu'un à qui transmettre son savoir pour protéger la forêt. Lorsque les PJ lui demandent son sang, il sait que cela va accélérer sa fin et il lui faut alors immédiatement trouver un apprenti.

Sélona attend les PJ en compagnie de l'arbre centenaire. Jouez Pelomonius entre Yoda de *Star Wars* et Sylvebarbe, l'Ent du *Seigneur des Anneaux*.

Si les PJ sont guidés par les farfadets lisez ou paraphrasez à vos joueurs le texte suivant :

« Chef, vous allez être farf de nous !
- Je dirais même plus, fort farf de nous ! Chef !
- Nous vous avons farfé les héros.
- Ouaip, et c'est pas des orques. On a bien vérifié comme vous l'avez demandé.
- Je dirais même plus, et plutôt deux farf qu'une !
- On en est plutôt farf. »

Pelomonius prend la parole.

« Hum, hum imprévisibles petites choses. Aveuglé par vos actions, même mes dons d'Oracle sont. Le pire je crains… Mais quoiqu'il en soit, seul compte le résultat. Enfin vous les avez, jusqu'ici conduits… Nobles héros, ce qui vous a amenés, je crois savoir. Hum, hum, mais, ainsi que la tradition le veut, je ne puis prophétiser qu'en réponses à vos questions. Aussi, je vous écoute. »

À propos du dragon

« Ahhh, le dragon, hum, hum, une bien maléfique créature, ahh oui. La brume pour nous protéger, j'ai dû faire apparaître, car le marais gagnait du terrain par le pouvoir de la bête. Puis, il a tué Silthorn, mon ami le druide qui était allé le mettre en garde. »



« Les héros vous êtes, hum, hum ? » Il lève un sourcil et vous scrute « Plus grands, je vous imaginais, hum, mais tous les humains sont si petits… »
Il ferme les yeux et rien ne se passe pendant un long moment, il semble s'être endormi !
« Hum, hum, pardonnez mooi, de jour en jour, je m'affaiblis, sur les grandes ailes du long sommeil, bientôt je vais me laisser emporter… Mais, mon oracle écoutez plutôt. »
Les yeux de Pelomonius se révulsent et deviennent complètement blancs.
« Quatre villages ont souffert du fléau et en chacun d'eux, le monstre a forgé sa propre fin. Une arme pour les héros, une ancre pour les navigateurs emportés par les courants du temps. Étrange destin, lorsque pour gagner, il faut perdre.
La première, par la haine forgée, car le chemin de la vérité est parsemé de mensonges.
La seconde, sur un cadavre dans un cadavre dévoré par sa propre chair, car son dernier souffle protègera de son souffle.
La troisième, sous la lune blafarde, car où hurle le père, le fils du poison de la trahison rend justice par le glaive.
La quatrième où la mort rôde. Sa voix aveugle et déchue y garde le secret des âmes, car la mort n'est pas une fin. »

Les mots de Pelomonius font références aux quatre clans qui peuplent les rives du lac et aux quatre objets qui y ont été fabriqués et déposés pour vaincre le dragon. Si les PJ ont du mal à comprendre, Sélona pourra les mettre sur la voie. Si vous estimez que c'est nécessaire, elle peut aussi mettre les PJ sur la piste de l'objet le plus proche, le bâton des runes mortes de Bastère. Elle peut les informer que le village a été rasé par le Dragon. Une rumeur court que les habitants avaient fabriqué et caché une arme pour combattre le dragon, ce qui aurait provoqué son ire. Cette arme n'aurait jamais été retrouvée…

5 PJ

Si vous avez cinq joueurs à votre table, il vous faut ajouter un objet pour combattre le dragon et ancrer le PJ supplémentaire. Il s'agit du chapelet de prière qui appartient à la vieille femme de l'ouverture de ce scénario (voir p. 86). L'utilisation du chapelet de prière nécessite une indication supplémentaire à la prophétie de Pelomonius :
« *La cinquième en un lieu de vie devenu lieu de mort, car tuer l'amour détruit aussi sûrement l'esprit que le corps.* »

À propos du sang de Pelomonius

Les joueurs finiront sans doute par se rappeler de la fiole que Rebecca leur a confiée. Si ce n'est pas le cas, rappelez le au joueur dont le personnage possède la plus haute valeur d'Intelligence…

« Mon sang je vous donnerai, car il est écrit que ce qui meurt aujourd'hui pourra vivre à nouveau.
Mais trop vieux et fatigué je suis, cela m'emportera vers l'au-delà et bientôt je ne serai plus bon qu'à devenir un trône de bois. Ma forêt sans gardien, je ne puis laisser. Silthorn l'ancien, mon élève et mon ami, a été tué par le dragon. Gwendlynn au cœur de pierre ne peut. Il me faut donc parmi vous trouver quelqu'un pour recevoir mon enseignement et, le moment venu, le don de divination. Mais, seule une jeune vierge peut boire mon sang et y survivre… »
Sélona rougit, regarde timidement à droite et à gauche pour vérifier que personne ne semble s'opposer à sa vocation, puis elle s'agenouille devant l'oracle. « Ancien de la forêt, je ne sais si je suis digne, je suis sans doute trop prétentieuse, mais je t'en conjure, prends moi pour élève. J'aime la forêt… Les Ubers ont besoin de ton sang et ils m'ont sauvé aussi. Je leur dois et je le veux. Mais… mon cœur se déchire, dois-je renoncer à… » Elle regarde Clovik.
L'Arbre-Oracle reprend la parole.
« Ne crains rien, enfant. Il ne s'agit pas de t'interdire la vocation de donner la vie. Ta virginité est le bouclier qui te protègera du poison, ton amour ensuite pourra s'épanouir. Au contraire, il est la source de cette vie sur laquelle tu devras veiller. »
Une larme de joie s'écoule sur la joue de Sélona tandis que Clovik la prend et la serre fort dans ses bras.

Pelomonius ne peut donner son sang immédiatement, la sève (son sang) s'écoule très lentement dans le vieil arbre. Il faudra plusieurs semaines pour remplir la fiole que les PJ lui remettent. Clovik décide de rester aux côtés de Sélona, pour récupérer le sang de Pelomonius et l'aider dans son épreuve. Il n'accompagnera donc pas les PJ dans la suite de leur quête.

Jouer au prophète

Si les PJ essayent de parler à Pelomonius de ce qu'ils savent du futur et notamment du trône de la forêt, l'oracle leur répond :

« Je ne sais point et je ne veux point savoir lequel des fils du destin que j'entrevois est celui qui se réalisera. Hum, hum, si je vous écoute, votre propre fil pourrait se briser ou encore tant de fils pourraient s'emmêler que je ne verrais plus rien. À chaque instant, le futur change. Au mieux sans intérêt, au pire dangereux est ce que vous pourriez modifier. Aussi mieux vaut-il se taire et me laisser œuvrer… Par petites touches, artisan je suis sur le métier à tisser des fils du destin. »

Départ

Avant de les laisser partir Pelomonius leur propose de se reposer dans sa clairière. Ils ont besoin de récupérer et de s'entraîner quelques jours pour passer au niveau 8.

« Avant de partir, vous reposer et vous entraîner, vous pouvez. Sage, cela serait, si vous voulez être de taille à affronter les épreuves qui vous attendent. Prenez votre temps, car ici, tant que vous êtes en ma compagnie, des effets du temps, vous êtes protégés. Lorsque de l'abri de la forêt, vous ressortirez, il vous faudra faire vite, car le temps, dès lors, vous sera compté. »

À la fin de leur entraînement, Pelomonius leur demande où ils souhaitent ensuite aller. Il leur demande de toucher son tronc. Après une rapide sensation de vertige, les PJ s'aperçoivent qu'ils touchent l'écorce d'un grand chêne en lisière d'Ombrebois au plus proche de l'endroit où ils désiraient se rendre.

Fin du scénario 3



Annexe - Chronologie du règne du dragon

-10. Le dragon arrive dans la région et sème la terreur.
-8. Le dragon découvre le portail du marais et le franchit, il explore les terres au-delà pendant deux ans.
-6. Le dragon s'installe dans le marais et reprend ses attaques sur les villages.
-2. Les villageois cherchent un compromis pour cohabiter avec le dragon, la sorcière Kaossèkass propose un tirage au sort. Elle négocie avec le dragon l'organisation du Talmeg et la pacification des harpes.
-1. Sawarathnak emprisonne le Kraken, divinité des harpes.
An 0. Kaossékas est déclarée première Reine des Harpes sur l'île de l'Oratoire.
An 52. Fin de l'aménagement de l'île de l'Oratoire
An 72. Mort de Kaossékas (à l'âge de 115 ans), seule Reine des Harpes morte de vieillesse, remplacée par Kepelith





« Félindra est particulièrement nerveuse. La puanteur à l'entrée de la grotte est telle que son familier Shade est totalement désorienté. Elle progresse et découvre l'immense charogne d'un dragon. L'humidité des lieux donne du corps à la putréfaction qui sature l'air. L'estomac au bord des lèvres, elle avance à tâtons, comme si elle était dans le noir. Invisibles sur la carcasse de leur mère, les dragonnets prennent l'initiative. Le souffle d'acide giffle la rôdeuse par surprise. Ni elle ni son loup n'ont vu quoi que ce soit venir. »



Scénario 4
LES SEPT VIES DU DRAGON

4
Les sept vies du dragon

En quelques mots...

Les PJ doivent suivre les indications cryptiques de l'Oracle, afin de trouver les ancres temporelles dispersées dans les villages de la périphérie du lac Diamant. Ces objets forgés dans la haine du dragon ont deux fonctions. D'une part, ils permettent aux PJ de ne pas être aspirés dans les limbes du temps, à mesure que le dragon assimile la Chronosphère. D'autre part, ce sont des armes redoutables contre Lytochronox. Ainsi équipés, les PJ sont enfin prêts à débusquer le monstre dans son antre du marais pour un combat atypique, plein de rebondissements temporels et de révélations.

Fiche technique

TYPE • Quête mystère/Donjon/Révélations
PJ • 4 à 5 PJ de niveau 8

ACTION	★★★
AMBIANCE	★★★
INTERACTION	★★☆
INVESTIGATION	★☆☆

Un peu de contexte

La première moitié de cette aventure offre une grande liberté à votre groupe. Les indications de Pelomonius sont assez nébuleuses, et les personnages peuvent choisir leurs quêtes, l'ordre dans lequel ils souhaitent les mener à bien, et la méthode. Il s'agit d'une sorte de bac-à-sable et le MJ devra se préparer à une quantité non négligeable d'improvisation. En particulier, la nature des relations des PJ avec les Khâls (chefs) des différents villages, héritée du dernier scénario, peut radicalement changer la physionomie des rencontres : diplomatie, infiltration, choc frontal, etc. Toutes les options sont possibles.

À cela vient se greffer une course contre la montre. En effet, les PJ commencent progressivement à « disparaître ». Plus le temps passe et plus les probabilités que le dragon guérisse augmentent. Cela fait diminuer les chances des PJ de le vaincre et remet ainsi en cause la boucle temporelle et donc, au final, l'existence même des PJ. Ce qui a pour conséquence de les effacer de l'histoire (rappelez vous de *Retour vers le futur* et de l'effacement temporel du personnage de Marty lorsque sa mère risque de ne pas rencontrer son père ! Ici, c'est la même chose). Maintenant, les armes capables d'aider les PJ à vaincre Lytochronox rééquilibrent les chances, c'est pourquoi elles font office d'ancres temporelles et permettent aux héros de garder pied dans le passé.

La seconde moitié de l'aventure est en revanche beaucoup plus classique, du moins dans sa construction. Après l'exploration de l'antre du dragon, le combat final sera de nature chaotique et onirique. En effet, le dragon est la proie de phénomènes temporels aléatoires et les personnages seront pris dans le tourbillon de ces changements de dimension et d'époque. Si les PJ prennent l'avantage sur le dragon, le combat se termine par l'emprisonnement du monstre, il devient immatériel et s'enfonce dans le sol emportant avec lui la précieuse Chronosphère. Les PJ ont alors gagné et ils repartent aussitôt pour le futur… Vers de nouvelles aventures.

La prophétie de Pelomonius

La prophétie de Pelomonius parle de l'union symbolique des quatre tribus du lac. Elle conseille de récupérer auprès de chacune d'elle un objet pour combattre le dragon. Les joueurs devront mener leur petite enquête dans chaque village afin de repérer l'individu qui cache un tel objet et le convaincre de leur céder. Ces objets extraordinaires sont :

> *« La première, par la haine forgée, car le chemin de la vérité est parsemé de mensonges. »*

Il s'agit d'une **pointe de lance** créée et enchantée par la haine d'un forgeron de Hauvre dont la fille fut livrée au dragon, à présent entre les mains d'un prédicateur délirant.

« La seconde, sur un cadavre dans un cadavre dévoré par sa propre chair, car son dernier souffle protègera de son souffle. »

Il s'agit d'un **bouclier en écailles de dragon** assemblé par un jeune pêcheur du village de Ruissel. Destiné à se protéger du souffle du dragon, il est constitué des écailles d'un dragon femelle mort, dont le corps sert de garde-manger à ses propres rejetons.

« La troisième, sous la lune blafarde, car où hurle le père, le fils du poison de la trahison rend justice par le glaive. »

Cet objet est une **épée** qui a appartenu à un chevalier venu à Lyca pour occire le dragon. Le chevalier fut empoisonné et des PJ imprudents risquent le même sort… Son âme assoiffée de vengeance a désormais pris possession d'une worg et la créature est à l'origine de la lycanthropie qui sévira dans la région pour les siècles à venir.

« La quatrième où la mort rôde. Sa voix aveugle et déchue y garde le secret des âmes, car la mort n'est pas une fin. »

Le dernier objet est un **bâton de magie**, le bâton des runes mortes. Il appartenait à la tribu exterminée par le dragon à Bastère. Une ancienne reine des Harpes (la voix du dragon) devenue aveugle en connaît la localisation.

« La cinquième en un lieu de vie devenu lieu de mort car tuer l'amour détruit aussi sûrement l'esprit que le corps. »

Ce cinquième objet est **optionnel**. Il s'agit d'un **chapelet de prière** fabriqué par une mère avec les cheveux de sa fille qu'elle a assassiné. La vieille folle erre dans les ruines de l'ancien village de Paleau devenu le lieu où les jeunes filles sont offertes au dragon.

Dans la première partie de la prophétie, Pelomonius a prédit : « *une ancre pour les navigateurs emportés par les courants du temps. Étrange destin, lorsque pour gagner, il faut perdre* ». L'Oracle leur indique, de façon cryptique, d'attendre d'avoir presque disparu (donc d'être en train de « perdre ») avant de s'attaquer à la bête pour avoir une chance de la vaincre. Bien sûr, la parole de l'Oracle est beaucoup moins évidente. Cette partie de la prophétie en particulier ne prendra sens que lorsque les personnages commenceront à perdre substance.

Les PJ subissent en effet un étrange phénomène qui affecte leurs corps et la façon dont les autres les perçoivent. Ils sont victimes d'un puissant paradoxe temporel : leur présence en cette époque tend à s'effacer tandis que le dragon *digère* la Chronospère. Les PJ deviennent progressivement immatériels et s'ils ne font rien, ils risquent de disparaître complètement dans les limbes du temps. Cependant, à chaque fois qu'ils récupèrent un des objets de la prophétie, leurs chances objectives de réussir à vaincre le dragon augmentent et leur rend une partie de leur réalité. Stabilisés dans un état de semi-corporalité par les ancres du temps, les personnages seront prêts à affronter le dragon.

I - Les ancres du temps

Une ancre est un objet qui empêche les PJ de dériver dans les courants du temps. Il existe quatre objets magiques (éventuellement cinq pour un groupe de cinq PJ) fabriqués par les habitants des différents clans du lac Diamant imprégnés par la haine du dragon. Les PJ partent à la recherche de ces objets pour combattre Swarathnak, mais aussi pour s'ancrer dans la réalité, même s'ils l'ignorent au départ. Tout ou partie de ces quêtes sont optionnelles. Rien n'oblige les PJ à récupérer toutes les ancres, mais de leur succès peut dépendre la victoire contre le dragon, ici, mais aussi et surtout dans le futur !

Pour plus de commodité, la description de l'ensemble des ancres du destin est regroupée en annexe, à la fin de l'aventure.

Perte de substance

Les personnages n'évoluent pas dans leur époque. Ils ne sont là qu'en raison du dysfonctionnement de la Chronosphère. Mais à mesure que le dragon réussit à contrer le pouvoir de l'artefact qu'il a absorbé, la force qui maintient les héros dans le passé faiblit. Conséquence, ils disparaissent progressivement et s'ils ne font rien, ils seront renvoyés dans le futur dès qu'ils auront perdus toute substance. Bien entendu, ils n'ont aucun moyen de deviner les conséquences réelles de cette immatérialité croissante et Clovik, leur expert en Chronosphère, pense même qu'ils disparaîtront tout simplement dans les limbes de l'espace-temps. De toute façon, cela ne fait pas

Loup-garou ?

Si un personnage est devenu loup-garou à la place de Clovik et a donné son sang pour faire fonctionner la Chronosphère, il est lui aussi plus solidement ancré dans le passé. Toutefois, cette ancre est moins puissante que les cendres de Clovik, elle ne crée pas le même paradoxe temporel. Le personnage perd sa substance deux fois moins vite et il est limité à une RD de 5. Ce qui ne sera pas forcément un avantage, lorsque viendra le moment d'affronter le dragon.

grande différence puisque s'ils disparaissent sans avoir vaincu le dragon, toute l'histoire des héros s'effondre sur elle-même. N'ayant pas vaincu Swarathnak, ils ne sont pas invoqués par Clovik et rien de ce qui s'est produit jusque-là n'aura eu lieu. Retour à la case départ et au niveau 5 pour les personnages… Fin de la campagne ¡

À propos de Clovik, il est beaucoup moins affecté par la perte de substance que les PJ, tout juste deviendra-t-il légèrement décoloré. En effet, ce sont les cendres de son propre corps qui ont servi à déclencher les effets de la Chronosphère et cela forme un paradoxe (de la poule et de l'œuf…) qui le maintient à cette époque. Il est sa propre ancre ! Du moins tant que la Chronosphère ne disparaît pas totalement.

Le phénomène

Les PJ ont eu un premier aperçu du phénomène de perte de substance lors de la première épreuve des farfadets à la fin du scénario 3, celle du feu. Mais tant qu'ils sont sous la protection du bois de Pelomonius, le mal ne progresse plus. En revanche, il a repris dès que les héros ont quitté Ombrebois. Des PJ astucieux pourraient donc choisir de se reposer régulièrement à l'abri des frondaisons.

Voici une chronologie de la progression du phénomène :

Jour 1 : dans le noir, les lumières vives sont distinguées sous forme de halo au travers du corps du personnage. Comme une flamme de bougie derrière une feuille de papier.

Jour 3 : cette fois le phénomène est visible même de jour : si le personnage est à contre-jour, le soleil diffuse à travers son corps un rayonnement rougeoyant. Les autochtones qui le remarquent ont tendance à prendre peur… -2 à tous les tests d'interaction sociale.

Jour 5 : on commence à distinguer les objets au travers des parties fines du corps du PJ comme les mains, les pieds. Sa couleur s'estompe pour prendre la teinte de la lumière ambiante. Cet état affecte le PJ tout autant que l'équipement qu'il a apporté avec lui depuis le futur. Les personnages gagnent +2 à leurs tests de discrétion et subissent un malus de -2 à leurs tests d'interaction sociale.

Jour 7 : le PJ devient translucide comme une eau sale, on aperçoit quelques mouvements et les formes générales des objets à travers son corps et son équipement. Il gagne +5 à ses tests de discrétion, mais subit une pénalité de -5 à tous les tests d'interaction sociale tant son apparence devient étrange et effrayante. Malgré cet aspect dérangeant, les gens qui ont rencontré le personnage n'arrivent pas à se rappeler précisément son apparence ni même le contenu précis des propos échangés, les souvenirs de la rencontre restent flous. Accessoirement, le personnage ne ressent plus la faim et n'a plus besoin de nourriture. Il doit encore boire.

Jour 10 : le PJ devient aussi transparent que de l'eau, on le repère tout de même sans trop de difficulté car le contour de sa silhouette reste visible. Il gagne +10 à ses tests de discrétion mais subit une pénalité de -10 à tous les tests d'interaction sociale, car les gens ont du mal à se concentrer sur sa présence. Ils oublient ses questions alors même qu'ils y répondent puis vaquent à leurs occupations en ignorant sa présence. Dès qu'il est parti, ils ont oublié l'avoir rencontré… Le personnage ne ressent plus ni la faim ni la soif. Il n'a plus besoin de boire ni de manger.

Jour 15 : le PJ perd sa substance. Au prix d'une action limitée, il peut passer au travers d'un obstacle matériel d'une épaisseur maximum de 5 mètres. Il ne peut plus saisir d'objets qui n'étaient pas sur lui avant son arrivée dans le passé : ceux-ci coulent inéluctablement à travers son corps en 1d6 rounds (les ancres constituent une exception). Il peut devenir invisible à volonté, mais doit réussir un test de Charisme (Persuasion) difficulté 15 à chaque round pour réussir à se faire remarquer d'un interlocuteur… Quand on le remarque, on le prend généralement pour un être du monde des esprits…Pelomonius, Sélona et Clovik sont des exceptions, ils ne sont pas affectés par les changements des personnages et interagissent normalement avec eux.

En termes de jeu ?

Dommages réduits (RD). Tous les dégâts qu'infligent les personnages sont réduits de 1 point pour chaque jour qui passe. Au dixième jour après la sortie d'Ombrebois,

cette pénalité se stabilise à un maximum de -10 aux dégâts et cesse alors d'augmenter.

Du charisme pour exister. Chaque matin, un PJ doit effectuer un jet de sauvegarde de Charisme de difficulté égale au nombre de jours passés depuis la sortie d'Ombrebois. En cas d'échec, le PJ disparaît purement et simplement pendant 1d6 heures ! À la fin de cette période, il doit faire un nouveau jet de sauvegarde de Charisme pour reprendre forme ou rester dans les limbes 1d6 heures de plus. Un personnage qui disparaît 24 heures d'affilée cesse d'exister… Du moins en ce qui concerne cette aventure.

Réduction aux dommages ? Les PJ pourraient espérer que la perte d'efficacité aux dégâts s'accompagne d'une réduction des dégâts qui leurs sont infligés, hélas il n'en est rien. Bien au contraire, les actions qui visent à les effacer de cette époque gardent toute leur efficacité. Ce n'est que contre le dragon que leur état deviendra un avantage.

Avantage contre le dragon. L'absorption de la Chronosphère par Lytochronox et la disparition des PJ leur confère une réduction des dégâts qu'inflige le dragon pour un montant égal à leur pénalité de dégâts. En d'autres termes, lorsque les joueurs subissent une pénalité de -7 aux dégâts, ils retranchent aussi 7 à tous les dégâts que le dragon leur inflige (RD 7). Cet effet s'applique aussi en partie aux dégâts indirects comme l'acide du marais qui trouve son origine dans le souffle du dragon noir, mais la RD est alors divisée par deux.

Ancre. Chacun des quatre objets présents dans les villages constitue une ancre dans le réel. Elle stabilise la perte de substance du personnage au niveau du dixième jour. Le personnage ne subit plus de risque de disparition, mais passé le dixième jour, un personnage qui lâche son ancre doit immédiatement faire un jet de sauvegarde de Charisme (DD égal nombre de jours) ou disparaître 1d6 heures… Les ancres ne sont pas affectées par la perte de substance des PJ : l'objet peut être tenu et utilisé normalement et, bien que porté par un personnage transparent, il reste totalement matériel. Les dégâts qu'inflige le PJ qui porte une ancre (et peu importe laquelle) ne sont pas réduits, mais le personnage est toujours immatériel et sa résistance aux dégâts du dragon est intacte.

Voyager

Un groupe de PJ se déplace à la vitesse du plus lent d'entre eux. Il n'y a pas de chemin entre les différents villages, aussi la vitesse de déplacement est-elle divisée par 2. Si les PJ passent beaucoup de temps en voyage ou



si vous avez envie de mettre un peu d'action, trois prédateurs majeurs rodent dans les parages (voir ci-dessous).

Hauvre-Ruissel :

Plaine, 50 kilomètres.

Environ 2 jours à pied. 1 jour en marche forcée. 24 heures en bateau à voile.

Rencontre possible : bulette (voir *Créatures et opposition*).

Ruissel-Lyca :

Collines, 20 kilomètres.

Environ 2 jours. 1 jour en marche forcée.

Rencontre possible : ours-hibou (voir *Créatures et opposition*).

Bastère-Lyca :

Plaine et forêt, 35 kilomètres.

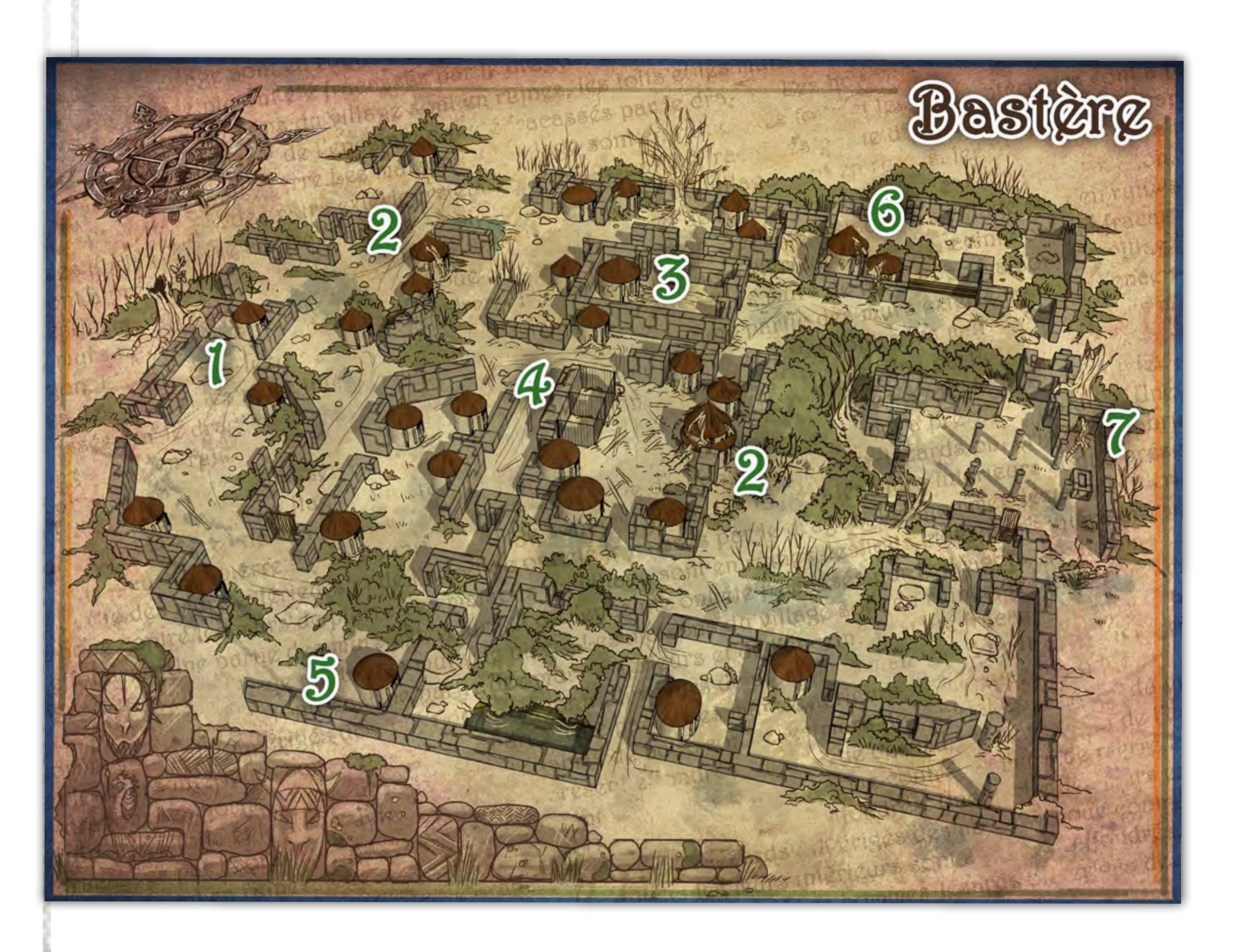
Environ 2 jours. 1 jour en marche forcée.

Rencontre possible : meute de 8 worgs (voir *Créatures et opposition*).

Bastère

Bastère, le village le plus proche de l'antre du dragon a été rasé par le tyran. Le monstre ne supportait pas un voisinage aussi proche. Il a invoqué une rumeur de résistance à son pouvoir pour éradiquer la menace et détruire le bourg. Il s'avère que le bruit était fondé : dans le but de se protéger du dragon, le prêtre du village fabriquait effectivement un puissant bâton magique à partir du pouvoir contenu dans les runes des jeunes filles sacrifiées. Kepelith, Reine des Harpes de l'époque avait eu vent de cette histoire, mais le bâton n'a jamais été retrouvé. Swarathnak a ensuite installé dans les ruines une tribu d'hommes-lézards qui vivaient auparavant dans le marais et il les a chargés de détruire la forêt.

La situation à Bastère est sans doute l'une des plus complexes à gérer et la plus ouverte qui soit. Les PJ ne savent même pas ce qu'ils cherchent ! Ils disposent de nombreuses options : harcèlement, capture/interrogatoire, rouleau-compresseur (ils risquent alors de finir prisonniers), etc. S'ils ont magnifiquement réussi l'aventure précédente, ils peuvent éventuellement compter sur leur popularité pour recruter de l'aide parmi les guerriers des



villages et organiser une véritable petite guerre contre les homme-lézards.

Quel que soit leur méthode, au final, pour réussir, ils doivent défaire le chef des hommes-lézards et surtout entrer en contact avec la sorcière aveugle. Même après avoir été capturés, cette solution est toujours possible. Seule la sorcière sait où le bâton des Runes Mortes a été enterré : dans la crypte du temple rasé. Les hommes-lézards évitent ce lieu maudit car les cinq fantômes des jeunes femmes le protègent.

Carte de Bastère

Les maisons du village sont en ruines, les toits et les murs intérieurs sont à présent effondrés. Une partie des murs extérieurs et de l'enceinte ont été fracassés par le dragon. Les hommes-lézards ont érigés des abris de boue contre les murs de pierre.

1. Hutte de boue : chacune d'elle abrite un couple d'homme-lézards et généralement un ou plusieurs jeunes (stats d'un gobelin, mais ils fuient plutôt que de se battre). Les femelles se battent comme les mâles.

2. Huttes d'un champion : cette hutte est plus massive que les autres, un champion vit là avec ses 1d4 femmes (homme-lézard standard).

3. Hutte du shaman : le shaman vit seul.

4. Enclos : c'est là que les PJ seront parqués et attachés s'ils sont capturés.

5. Hutte de Man-Blic-Gâak et de sa mère, la sorcière aveugle Kepelith.

6. Hutte du chef Glap-Tê-Tloc et de ses 6 femmes.

7. Temple des fantômes : là où est enterré le bâton des runes mortes.

Trouver le bâton

L'entrée de la crypte est éboulée et il faut 5 heures à deux pour la dégager en creusant. Pendant ce temps les fantômes harcèlent les PJ de leurs cris et de leur contact glacial. À chaque heure, un personnage doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD12 pour réussir à creuser. En cas d'échec, il n'avance pas dans le travail. À chaque heure, le personnage perd 1d6 PV sur son maximum (la RD des personnages n'intervient pas) à cause du pouvoir vampirique des fantômes. Ces PV ne seront récupérés que lorsque le personnage entrera en contact avec le bâton.

Convaincre les spectres du bien-fondé de l'entreprise des PJ est une possibilité, cela demande un test de Charisme (Persuasion) DD 15. Il faut recommencer à chaque heure, car les fantômes fous perdent le contact avec la réalité.

La crypte : la crypte de forme hexagonale renferme cinq cercueils de métal rangés sur chaque face de la pièce, à l'exception de la face où débouche l'entrée. Les cercueils sont vides, en mémoire des sacrifiées et chacun est gravé de la rune d'une jeune femme offerte par les siens au dragon. Le bâton est caché dans le double fond d'un des cercueils. Un test d'Intelligence (Investigation) DD 15 permet remarquer que la profondeur du cercueil ne correspond pas à sa hauteur. Un sort de *détection de la magie* permet aussi de repérer le bâton. Une fois la cachette repérée, un test de Dextérité DD 15 est nécessaire pour l'ouvrir. Sinon la force reste toujours une option.

Complications : si vous le souhaitez, vous pouvez concevoir un petit « Donj à l'ancienne » sous le village. Les cryptes hantées par les cinq fantômes des jeunes filles contiennent autant d'énigmes/épreuves. Le bâton est également composé de cinq morceaux, un dans chacun des cercueils (un clin d'œil à la célèbre campagne *D&D The rod of seven parts*).

Hauvre

La quête de la pointe de lance dépend beaucoup de la relation que les PJ ont noué lors du dernier scénario avec les PNJ principaux du village, Loknir le père de Sélona et Praegar le traître.

Carte de Hauvre

Hauvre est un village typique de la région. Une enceinte circulaire de troncs (environ 4 mètres de haut) renforcée d'empilement de rochers et de pierres à l'intérieur de façon à obtenir un semblant de chemin de ronde. Une unique tour de bois permet d'observer au loin et contrôle une porte basculante, lestée de contrepoids attachés à de longues poutres. Le seul bâtiment notoire est le grand hall commun. Une vaste bâtisse de pierre et de bois qui sert de salle d'audience pour le Khâl, de salle des fêtes et de grenier pour le stockage des réserves de la communauté. Un long âtre rectangulaire court en son centre, des tables sont disposées tout autour. Les autres bâtisses, une trentaine, ont des murs en pierre sèche, des poutres en bois et des toits en lauzes (tuiles de pierre).

1. Grand hall commun

2. Place du village

3. Maison du Khâl

4. Maison du Guerok

5. Maison de Roril

Légende du plan page 147

Si les PJ sont des héros

Dans ce cas, récupérer l'objet dans le village de Hauvre est la quête qui devrait présenter le moins de difficultés. Si vous voulez corser un peu l'affaire, sachez qu'un

BÂTON DES RUNES MORTES (BASTÈRE)

BÂTON, UNIQUE (HARMONISATION EXIGÉE PAR UN BARDE, CLERC, DRUIDE, ENSORCELEUR, MAGICIEN OU SORCIER).

Cet objet est le plus puissant de ceux que les PJ peuvent se procurer, mais c'est aussi le plus complexe et le plus dangereux à manipuler. Il s'agit presque d'une relique. Le bâton lui-même est constitué d'une étrange boue noire liquide en mouvement constant, matière issue de la zone noire qui borde l'antre du dragon. On s'attend à le voir s'écouler au sol à chaque instant, mais, étrangement, il garde une structure cohérente. Cinq runes du Talmeg blanches (en os) flottent à l'intérieur et émergent à intervalles réguliers. Se saisir du bâton à mains nues est une erreur. Sa surface inflige 1d6 dégâts d'acide.
Toutefois, celui qui veut maîtriser ses pouvoirs n'a guère le choix, il doit au contraire insister.
À chaque round, l'esprit d'une des jeunes filles liées au bâton essaye de repousser l'intrus. Pour la dominer, le personnage doit réussir un test au choix d'Intelligence, de Sagesse ou de Charisme. Le premier test est de difficulté 10. En cas d'échec, le personnage peut recommencer au round suivant, en cas de succès, il apprend le nom de la jeune femme et identifie la rune correspondante. Dans tous les cas, il subit 1d6 points de dégâts d'acide supplémentaires à chaque round et sa main noircit au contact du bâton.
Au round suivant, l'esprit d'une autre jeune femme vient le combattre, mais comme il doit encore contenir la précédente, la difficulté augmente de +1 (pour une difficulté de 14 au dernier test).
S'il lâche le bâton ou perd conscience avant d'avoir vaincu les 5 esprits consécutivement, tout est à recommencer. Toutefois, en cas de nouvelle tentative, le porteur obtient un *avantage* pour chaque test contre un esprit dont il connaît déjà le nom et dont il a identifié la rune.
S'il réussit les cinq épreuves, la main du porteur est définitivement brûlée et sa peau devient noire jusqu'au milieu de l'avant-bras. Il peut désormais tenir le bâton sans subir de dégâts. Il connaît les 5 noms des runes et peut faire appel aux 5 pouvoirs correspondants.
Pouvoirs : le bâton permet d'attaquer au contact comme une arme magique à deux mains avec un bonus de +1 en attaque et +1d6 dégâts d'acide.
Pour activer un pouvoir, il faut toucher la rune lorsqu'elle fait surface et prononcer le nom de la jeune fille correspondante. Chaque rune doit être activée indépendamment par une action bonus. Le nombre de runes qui peut être simultanément actif dépend du niveau du personnage :

Niveau	Runes
2-4	1
5-8	2
9-12	3
13-16	4
17+	5

Rien ne vous oblige à révéler ce tableau au joueur qui possède le bâton. Ainsi l'augmentation du nombre de runes restera une surprise et sous votre contrôle pour en gérer l'équilibre.
Melianil : *avantage* à tous les tests d'attaque au corps à corps effectués avec le bâton.
Isulys : vous pouvez lancer le sort d'explosion occulte en utilisant une action bonus.
Bryniza : les yeux du porteur du bâton deviennent d'un noir d'encre. Ce dernier voit parfaitement dans le noir à une portée de 18 mètres et une zone de lumière faible jusqu'à 36 mètres. En utilisant son action, il peut utiliser le sort *détection de la magie* trois fois par jour.
Lizura*: immunité au souffle de Swarathnak, à l'acide et au poison.
Mitrah*: résistance aux dégâts contondants, tranchants et perforants non magiques.
*Lorsque les runes de Lizura ou Mitrah sont activées, la boue noire du bâton s'écoule le long du bras du personnage et recouvre tout son corps à l'exception des yeux. Sous cette forme, le personnage subit un *désavantage* à tous les tests de Charisme à l'exception des tests d'Intimidation pour lesquels il obtient un *avantage*.
Télépathie : chaque rune peut être retirée du bâton par son propriétaire et confiée à une personne. Dans ce cas le pouvoir de la rune ne peut plus être utilisé, mais le porteur de celle-ci peut communiquer par télépathie avec le porteur du bâton à volonté, quelle que soit la distance qui les sépare. Le porteur du bâton peut rappeler la rune sur le bâton à tout moment en se concentrant, le temps d'une action bonus.
Dragon noir et acide : en théorie, Swarathnak étant un dragon noir, il est immunisé à l'acide et le bâton ne peut pas lui faire de dégâts au contact. En pratique, comme sa magie lui est conférée par l'âme des défuntes, pour le dragon, le contact du bâton est considéré comme des dégâts nécrotiques et il est affecté normalement.

Exemple : *Lurik est un mage de niveau 7. Il peut activer un maximum de 2 runes en même temps. Il choisit de garder Mitrah active en permanence pour son bonus défensif ainsi qu'Isulys pour attaquer à distance si besoin. Si on l'attaque au contact, il peut activer Mélianil (en annulant Isulys) au prix d'une action bonus puis attaquer avec le bâton par une action d'attaque avec un Avantage.*

Glap-Tê-Tloc, chef homme-lézard

Humanoïde (homme-lézard) de taille M, neutre mauvais
Classe d'armure 15 (armure naturelle)
Points de vie 90 (12d8+36)
Vitesse 9 m, nage 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	10 (+0)	16 (+3)	7 (-2)	12 (+1)	9 (-1)

Compétences Discrétion +4, Perception +4, Survie +7
Sens Perception passive 14
Langues draconique
Dangerosité 4 (1 100 PX)

Capacités

Brutal. Une arme de corps à corps inflige un dé supplémentaire de ses dégâts lorsque le chef des homme-lézards réussit une attaque en la maniant (inclus dans l'attaque).
Champion. Tant que son score actuel de pv est inférieur ou égal à la moitié de son score maximum, le chef des hommes-lézard obtient un avantage à tous ses jets d'attaque au corps-à-corps.
Retenir son souffle. L'homme-lézard peut retenir son souffle pendant 15 minutes.

Actions

Attaques multiples. Le chef des homme-lézards effectue trois attaques au corps à corps dont une de morsure.
Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 6 (1d6+3) dégâts perforants.
Gourdin lourd. *Attaque d'arme au corps à corps :* +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 10 (2d6+3) dégâts contondants.
Javeline. Attaque d'arme au corps à corps ou à distance : +6 pour toucher, portée 1,50 m ou portée 9/36 m, une cible. Touché : 5 (1d6+3) dégâts perforants.

Homme-lézard × 50

Voir *Créatures et opposition*

Champion homme-lézard × 2

Voir page 124.

Kepelith

Humanoïde (humaine) de taille M, loyal mauvais
Classe d'armure 12 (16 avec armure du mage)
Points de vie 44 (8d8+8)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
9 (-1)	14 (+2)	13 (+1)	16 (+3)	12 (+1)	13 (+1)

Jets de sauvegarde Int +6, Sag +4
Compétences Arcanes +5, Histoire +7
Sens Perception passive 11
Langues commun, draconique
Dangerosité 3 (700 PX)

Capacités

Incantation. Kepelith est une lanceuse de sorts de niveau 7. Sa caractéristique d'incantation est l'Intelligence (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 13, +5 pour toucher avec les attaques de sort). Elle dispose des sorts de magicien préparés suivants :
Tours de magie (à volonté) : trait de feu, lumière, main du mage, poigne électrique
1er niveau (4 emplacements) : alarme, armure du mage, charme-personne, projectile magique
2e niveau (3 emplacements) : bourrasque, flèche acide
3e niveau (3 emplacements) : caresse du vampire, hâte, malédiction
4e niveau (1 emplacements) : confusion

Actions

Dague. *Attaque d'arme au corps à corps ou à distance :* +4 pour toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une cible. *Touché :* 4 (1d4+2) dégâts perforants.

Seconde Reine des Harpes, Kepelith l'humaine a été offerte aux hommes-lézards par le dragon lorsqu'il l'a remplacée par une nouvelle jeune femme issue du Talmeg. Survivante dans l'âme, Kepelith a réussi à « séduire » le chef des hommes-lézards afin d'être son esclave attitrée et exclusive. Lorsque Glap-Tê-Tloc a tué son protecteur, devenant calife à la place du calife, sa vie et celle de son fils bâtard sont devenues beaucoup plus difficiles et précaires. Les PJ peuvent donc s'en faire des alliés. Elle est très vieille et l'âge l'a rendue aveugle, toutefois, elle peut voir par les yeux de son familier crapaud.

Shaman homme-lézard

Voir page 125.

Nomésis ou Man-Blic-Gâak

Humanoïde (n'importe quelle race) de taille M, n'importe quel alignement
Classe d'armure 13 (armure de cuir)
Points de vie 52 (8d8+16)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
11 (+0)	14 (+2)	14 (+2)	11 (+0)	13 (+1)	11 (+0)

Compétences Discrétion +6, Nature +4, Perception +5, Survie +5
Sens Perception passive 15
Langues commun, draconique
Dangerosité 1 (200 PX)

Capacités

Ennemi juré. Nomésis ajoute 1d6 dégâts du même type que l'arme qu'il emploie aux dégâts qu'il inflige aux hommes-lézards.
Ouïe et vue aiguisées. Nomésis est avantagé lors des tests de Sagesse (Perception) basés sur l'ouïe ou la vue.

Actions

Attaques multiples. Nomésis effectue deux attaques au corps à corps ou deux attaques à distance.
Épée courte. *Attaque d'arme au corps à corps :* +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 5 (1d6+2) dégâts perforants.
Arc long. *Attaque d'arme à distance :* +4 pour toucher, portée 45/180 m, une cible. *Touché :* 6 (1d8+2) dégâts perforants.
Fils du précédent chef des hommes-lézards, Nomésis a été élevé dans la haine de Glap-Tê-Tloc par sa propre mère, la sorcière Kepelith, l'ancienne Reine des Harpes déchue. Il attend le jour où il sera assez fort pour le défier et le vaincre.



Nomésis ou Man-Blic-Gâak

prédicateur, Bélemus, a fait son apparition quelques jours avant l'arrivée des PJ. Vrai voyant ou pauvre fou, toujours est-il qu'il a prédit la « *fin des maux* ». Avec la fin du dragon qui semble acquise, il a soudain converti de nombreux adeptes. Il prône une philosophie d'ascétisme, de pureté de l'âme et de combat du démon (il est très « *Dieu unique* »). Le monstre est l'envoyé du Démon et il faut que le peuple se soulève contre lui.

Roril, le forgeron que les PJ ont peut-être déjà rencontré dans le scénario précédent, s'est laissé convaincre et il fait maintenant partie des fidèles de Bélemus. Chaussé de sandales et d'une simple robe de lin, il a confié la lance magique au prêtre qui en a fait le symbole de la main vengeresse de son dieu.

Interrogé, Roril déclare avoir fait fausse route, il a forgé la lance aveuglé par son désir de vengeance pour sa fille Merina, mais Bélemus lui a montré la lumière et son cœur est apaisé. Il faut tuer le démon, non pas par égoïsme ou par vengeance, mais au nom de Dieu… Bélémus ne souhaite évidemment pas rendre la lance. Au contraire, l'illuminé compte s'en servir lui-même pour pourfendre le Démon. « *Seul un envoyé de Dieu peut porter le coup fatal à la bête immonde !* » « *La force est insuffisante, la foi est indispensable !* » Le lendemain de l'arrivée des PJ, il part accompagné d'une dizaine de fidèles en direction du marais du Dragon !

Récupérer la lance

Plusieurs stratégies sont possibles.

La force : prendre la lance de force est sans doute la solution la plus simple. Toutefois, le prêtre n'est pas sans ressources et ses fidèles s'interposent de façon pacifique pour le protéger. Si un PJ lève l'épée contre le prédicateur, il pourrait avoir la mauvaise surprise de voir Roril se jeter sur l'épée et mourir en faisant sacrifice de sa propre vie pour le protéger…

La ruse : par exemple en réussissant à convaincre le prédicateur fou qu'au moins un des PJ est un ange ou un puissant serviteur de la lumière venu de l'au-delà pour défaire le dragon. Bon roleplay et quelques effets illusoires requis. Si vous préférez, vous pouvez aussi demander un test de Charisme à votre joueur.



Bélemus

Utiliser le profil technique du fanatique de secte (*Créatures et opposition*, section PNJ).



La patience : suivre et même protéger Bélemus et sa petite troupe jusque dans le marais. La zone noire qui baigne l'antre du ver viendra à bout de tous les êtres de chair. Seuls les PJ « protégés » par la perte de substance peuvent traverser. Ils n'ont plus qu'à attendre pour récupérer l'arme à la mort du prédicateur fou… Il sera également plus facile de le convaincre sur place quand il constatera les effets de la zone noire.

La vengeance de Praegar

Si les PJ sont des héros, Praegar a quitté le village. Il vit dans les parages avec une bande de guerriers violents dont il est le leader. Lorsqu'il apprend que les héros sont là, il prépare une attaque contre eux en droguant ses comparses avec une substance dangereuse nommée « Rage noire ».

Rage noire : pendant 10 minutes, cette drogue accorde la résistance aux dégâts contondants, tranchants et perforants et elle permet d'agir encore un tour lorsque le bénéficiaire tombe à 0pv. Effets secondaires : le personnage subit un niveau d'épuisement et un désavantage à tous les tests de Constitution et d'Intelligence pendant 2 jours.

L'attaque : les personnages aperçoivent les barbares qui avancent vers eux d'un bon pas à une quarantaine de mètres. Ils ne lancent pas de cris ou de provocation avant d'être à une vingtaine de mètres, moment où ils chargent en hurlant. Les barbares combattent jusqu'à la mort.

Si Praegar est le nouveau Khâl

Si les PJ ont foiré à ce point (!), ne faites rien pour leur rendre la vie facile. Ils sont *persona non grata* à Hauvre et le pauvre Roril s'est fait déposséder de sa lance par le Khâl. Bélemus le prédicateur a été décapité par un Praegar furieux et sa tête orne le faîte de la maison commune. Le fait d'être devenu chef du village a énormément augmenté sa confiance en lui. En termes de jeu, cela lui octroie l'aptitude Brutal (voir profil technique).

Pour lui prendre la lance, il faudra l'affronter, lui et ses 5 gardes. À moins de réussir le parfait hold-up.

Ruissel

Si Calidann et Kamila sont tous les deux en vie et que les PJ sont sortis du procès du scénario 3 en héros, l'accueil est très chaleureux. En revanche, si les PJ sont des prisonniers en fuite, Kamila peut accepter de traiter en cachette avec les PJ, mais Calidann se montrera impitoyable.

L'enquête

Trouver l'objet nécessite une petite enquête auprès des habitants, mais personne n'en a entendu parler. En revanche, si les PJ demandent si des événements particuliers ont eu lieu au village, ils pourront entendre parler de la disparition d'un jeune homme nommé Kellen qui n'est jamais revenu de la pêche. Il est pourtant parti il y a deux jours, éventuellement plus si les PJ arrivent après plusieurs quêtes. Sa mère (Lativa) est désespérée. Elle est déjà veuve et il s'agit de son fils unique. Elle pense qu'il s'est noyé en tombant à l'eau. C'est la cause la plus ordinaire de mort parmi les pêcheurs. Les PJ peuvent également apprendre que le jeune homme était de nature

Barbares × 5

Humanoïde (humain) de taille M, neutre
Classe d'armure 12 (armure de peau)
Points de vie 35 (5d8+10)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	12 (+1)	17 (+2)	9 (-1)	11 (+0)	9 (-1)

Sens Perception passive 10
Langues commun
Dangerosité 1 (200 PX)

Capacités

Drogue. La drogue accorde la résistance aux dégâts contondants, tranchants et perforants et elle permet au barbare d'agir encore un tour lorsqu'il tombe à 0pv.

Téméraire. Au début de son tour, la créature peut bénéficier d'un avantage lors de tous ses jets d'attaque d'arme au corps à corps pendant ce tour, mais les jets d'attaque effectués contre elle bénéficient d'un avantage jusqu'au début de son prochain tour.

Actions

Hache à deux mains. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 9 (1d12+3) dégâts tranchants.

Praegar, Guerok de Hauvre



Humanoïde (humain) de taille M, neutre mauvais
Classe d'armure 13 (armure de peau)
Points de vie 67 (9d8+27)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	12 (+1)	17 (+3)	9 (-1)	11 (+0)	9 (-1)

Jets de sauvegarde For +5, Con +5
Sens Perception passive 10
Langues commun
Dangerosité 4 (1100 PX)

Capacités

Baroud d'honneur. Lorsqu'il est réduit à 0 pv, Praegar peut encore agir immédiatement un tour complet avant de perdre conscience.
Brave. La créature obtient un avantage lors des jets de sauvegarde effectués pour ne pas être terrorisé.
Brutal (seulement s'il est devenu Khâl). Praegar inflige un dé de dégât supplémentaire avec les haches (2d8 au lieu de 1d8).
Téméraire. Au début de son tour, la créature peut bénéficier d'un avantage lors de tous ses jets d'attaque d'arme au corps à corps pendant ce tour, mais les jets d'attaque effectués contre elle bénéficient d'un avantage jusqu'au début de son prochain tour.
Rage : Praegar peut entrer en rage en utilisant une action bonus. Il obtient un avantage sur les tests de Force et aux jets de sauvegarde de Force. Quand il utilise une arme de corps à corps, il gagne un bonus de +3 au jet de dégâts. Enfin, il devient résistant aux dégâts contondants, perforants et tranchants.

Actions

Attaques multiples. Pregar effectue une attaque de chaque hache (2 attaques).
Haches. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 7 (1d8+3) dégâts tranchants.

La lance de Roril (Hauvre)

Arme (lance), unique (harmonisation exigée)

Cette lance magique +1 (dégâts 1d6+1 perforants, 1d8+1 à deux mains) possède une large pointe en métal noir, pourvue de 4 ergots pointus à 50 cm de sa base pour limiter la pénétration de l'arme dans le corps de sa cible. La lance de Roril a la particularité d'infliger un dé de dégât supplémentaire aux cibles de taille très grande et plus (2d6 ou 2d8). Elle inflige encore un dé supplémentaire contre les dragons, soit un total de 3d6 (ou 3d8 à 2 mains) contre les dragons de taille très grande ou supérieure. Enfin, l'arme est infusée d'une telle haine à l'encontre de Swarathnak/Lytochronox qu'elle saura parfaitement guider la main de toute personne qui s'en saisit pour affronter le dragon. En termes de règles, les attaques effectuées avec cette lance contre le dragon bénéficient d'un *avantage*. De plus, n'importe quel profil peut utiliser cette arme comme s'il était compétent avec les lances lorsqu'il combat ce dragon en particulier.

solitaire. Son seul ami est un dénommé Drynir, pêcheur lui aussi.

Lorsque Drynir revient de la pêche, les PJ peuvent l'interroger et il se montre coopératif. Si on lui pose les bonnes questions, il peut raconter l'anecdote suivante : un jour qu'ils pêchaient ensemble près des falaises de la harpe, Kellen, qui était le plus courageux des deux, a pris des risques pour suivre un banc de poissons et mené leur barque trop près des falaises. À cet endroit, ils ont découvert un petit îlot et Kellen a vu quelque chose. Il a insisté pour débarquer. En remontant à bord, il avait en main une espèce de grande assiette noire et étrange. Kellen pensait qu'il s'agissait d'une écaille du Drorn. Il disait que s'il pouvait en trouver d'autres, il fabriquerait un bouclier qui résisterait au souffle du dragon ! C'était, il y a deux ans et depuis les deux amis ont souvent reparlé de cette journée, mais Kellen n'a jamais trouvé d'autres écailles. Il y a environ deux mois, un soir Kellen était revenu tout excité. Il avait confié à Drynir qu'il avait fait une découverte incroyable, sans en dire plus. « *Bientôt je te montrerai quelque chose !* » Drynir pense que Kellen a trouvé d'autres écailles... Beaucoup.

Si les PJ fouillent la chambre et les affaires de Kellen, ils trouvent des outils (marteau, ciseau à bois, lacets de cuir, poinçon) et, cachée dans ses affaires, une écaille de dragon noir de petite taille. Les PJ doivent ensuite prendre une barque pour aller explorer un groupe d'îlots près des falaises à l'endroit que Drynir peut leur indiquer.

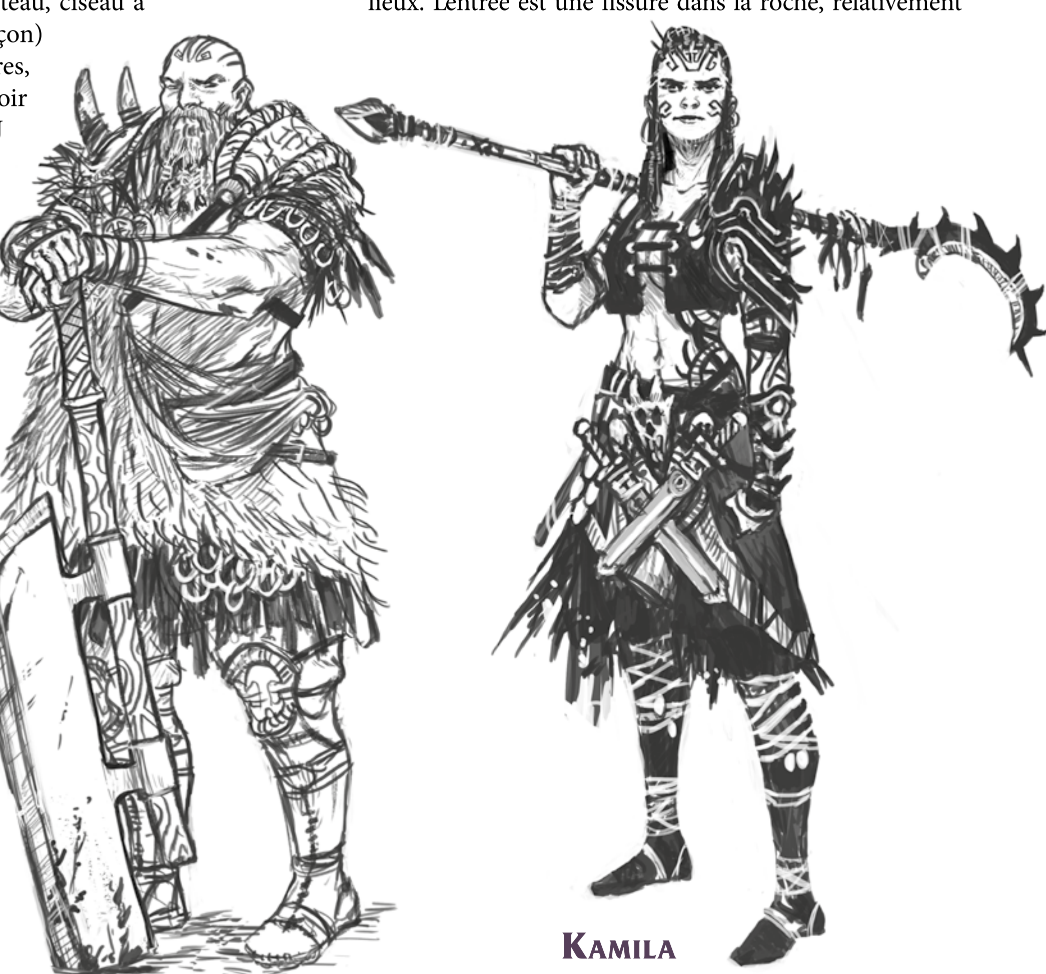
Kellen

Kellen était un garçon aventureux qui voulait devenir un héros. En s'aventurant trop près des falaises, il fit la découverte de l'entrée d'une vaste grotte ouverte sur le lac. Un jour, il trouva le courage de l'explorer et à l'intérieur, il aperçut le cadavre d'un dragon noir en train de pourrir ! Une femelle que le grand dragon avait fécondée. Swarathnak avait ensuite trouvé plus simple de la tuer et de se servir de son cadavre comme garde-manger pour les petits à venir. Leur éducation se résumerait à une lutte fratricide pour la survie.

Lorsque Kellen a découvert le cadavre, les œufs étaient encore dans le ventre de la mère et Kellen ne les a pas découverts. Il est ensuite revenu plusieurs fois pour prendre les plus belles écailles du corps de la femelle. Puis un jour, les œufs ont éclos et les rejetons les plus forts sont parvenus à s'extraire de la charogne maternelle. Au début, les petits se sont cachés, mais plus tard, ils se sont manifestés et Kellen a dû fuir. Un peu plus tard, Kellen est venu chercher une dernière écaille – celle de trop – protégé derrière son bouclier presque achevé. Mais alors qu'il vérifiait avec succès que l'écu le protégeait du souffle d'un des dragonnets, une harpie qui l'avait sournoisement suivi se mit à chanter. Le jeune homme captivé se fit dévorer par les petits monstres.

La grotte

Les PJ doivent trouver la grotte, mais avant cela, ils seront attaqués par un groupe de quatre harpies qui protègent les lieux. L'entrée est une fissure dans la roche, relativement



Calidann

Kamila

étroite et délicate à apercevoir (Perception passive 12). Les PJ pourraient se demander comment un dragon de la taille de la femelle a pu entrer dans cette grotte. La réponse est très simple : sous l'eau. En effet la grotte est beaucoup plus vaste en profondeur qu'à la surface.

Une fois dans la grotte, il leur faudra tuer les bébés dragons (certains se cachent encore dans l'immonde carcasse pourrie de leur mère) trouver le cadavre de Kellen et son bouclier ainsi que l'écaille manquante tombée à côté de lui.

Gaz empoisonné : l'énorme cadavre en décomposition émet une odeur infecte, des gaz irrespirables et empoisonnés. Les personnages doivent faire un premier jet de sauvegarde de Constitution en entrant dans la grotte, un autre difficulté 15 sur la plage et enfin un autre de difficulté 20 en entrant dans la carcasse. Effets du gaz empoisonné : à chaque échec 1d6 dégâts d'acide et empoisonné pour 1 minute.

Luminosité : la voûte de la grotte est munie d'une étroite fissure qui conduit jusqu'au sommet de la falaise. La lumière du jour filtre par cette échancrure et éclaire faiblement la scène. Le lieu est considéré comme faible. Notez que les gaz empoisonnés sont plus lourd que l'air et stagnent au fond de la grotte.

Au feu : le gaz qui remplit la grotte est inflammable. Les PJ n'auront pas besoin de torche pour y voir clair, mais le premier sort de feu ou de foudre lancé réserve une belle surprise… Son auteur est pris au centre d'une explosion de 6 mètres de diamètre qui inflige 3d6 dégâts de feu à toutes les créatures présentes dans la zone. La seconde fois, les dégâts sont réduits à 1d6, ensuite, il n'y a plus assez de gaz pour obtenir une explosion.

Dragonnets : 3 des dragonnets tendent une première embuscade aux PJ. L'un deux est parfaitement camouflé au dessus du cadavre en putréfaction et se laisse tomber sur les PJ depuis ce perchoir en soufflant. Les 2 autres



sont sous l'eau et surgissent pour attaquer les PJ à revers sur leur barque.

Les deux derniers dragonnets sont cachés dans la carcasse et n'attaquent les PJ que lorsqu'ils pénètrent dans l'immense cage thoracique de leur mère pour trouver le cadavre de Kellen.

Complications : si tout cela est trop facile pour vos joueurs, vous pouvez décider que lorsque les PJ affrontent les derniers bébés dragons, la matriarche des harpies (ID +1, +40 pv, +1 Att et CA, une attaque supplémentaire de griffes) et 4 des siennes attaquent les PJ pour protéger les dragonnets.



Dragonnets noirs × 5

Voir *Créatures et opposition*



Lyca

Lyca est, sans conteste, le village le moins accueillant pour les PJ. D'abord parce que ses dirigeants sont des brutes sanguinaires, mais aussi parce qu'une créature appelée le Père des Worgs, rôde dans la forêt. Ici tout le monde craint que, si le pouvoir du dragon s'affaiblissait, ce mal ne grandisse et lâche ses loups géants sur les chasseurs qui s'aventurent dans la forêt. Aussi, même si les PJ ont été déclarés héros au Grand Conseil, on n'aime pas trop leur présence ici.

Si Urimak et Rognar sont morts, c'est encore pire… Dans ce cas, Veraëlle, la sorcière a pris le pouvoir au village. Lorsqu'ils entrent dans le village, les PJ peuvent admirer le résultat de leurs actions sur la place centrale : un guerrier qui a voulu lancer un défi selon les anciennes coutumes a reçu une réponse négative : son cadavre éventré est empalé. Épouse de Rognar et mère d'Urimak, Veraëlle voue une haine féroce aux PJ, mais elle ne le leur révélera pas.

Le bouclier de Kellen (ruissel)

Bouclier +1, il protège du souffle acide du dragon. Les effets du souffle sont divisés par 2 en cas d'échec du jet de sauvegarde de Dextérité et le PJ ne subit aucun dégât en cas de réussite. De plus, si une sépulture décente est donnée au corps de Kellen, son âme protège également le porteur du bouclier du chant des harpies, de tous les sorts de charme ou de possession et des dégâts d'attaque sonore.



Au village

Les regards sont mauvais, on murmure sur le passage des PJ et les portes se ferment. Leurs pas les mènent sur la place centrale où un cadavre est empalé. Au pied du corps, une femme pleure. Il est difficile de lui tirer des renseignements. Elle est hagarde, elle bredouille et semble effrayée de parler aux PJ.

Il faut gagner sa confiance en l'apaisant et en réussissant un test de Charisme (perspicacité) DD 15 pour apprendre que l'homme qu'elle pleure a été mordu dans la forêt. Il s'est transformé en hurlant et a dévoré leurs deux enfants avant d'être abattu.

En cas d'échec, elle s'enfuit en courant.

Si Urimak est mort dans le scénario précédent, un autre cadavre est empalé. Il s'agit d'un postulant au titre de Khâl, exécuté par Veraëlle.

Convocation

Le Khâl ou Veraëlle convoque les PJ dans la salle commune pour les interroger sur l'objet de leur visite. De nombreux barbares en armes sont présents et forment une double rangée « d'honneur » autour d'eux. Si Urimak est mort, la tension est palpable et les PJ sentent que l'entrevue peut basculer à tout moment dans un bain de sang. Si Urimak est vivant, il est égal à lui-même, cruel et désagréable, mais s'il ne nourrit pas de grief personnel contre les personnages, il y a peu de risques que la situation dégénère et moins de barbares sont présents.



Si les PJ expliquent clairement qu'ils cherchent au village un objet pour lutter contre le dragon, Veraëlle (ou Urimak s'il est encore le chef du village) se dit que les personnages sont l'outil idéal pour se débarrasser de Hurle et sa meute. Elle leur indique que Hurle, le Père des Worgs, détient l'arme d'un chevalier errant de passage qui se vantait de brandir une épée tueuse de dragon. Elle invente une histoire où la meute a terrassé le chevalier, alors que le fou se dirigeait vers le marais pour confondre le grand ver, malgré l'interdiction de Rognar (le Khâl de l'époque). Elle affirme que la meute travaille pour le compte du dragon. Dans son discours, elle confond le Père des Worgs et Hurle et n'est pas consciente qu'il s'agit de deux créatures différentes.

Si les PJ mordent à l'hameçon, elle attendra qu'ils reviennent avec l'épée pour tenter de les éliminer.

Au cours de la discussion, si les motivations des PJ ne sont pas claires, elle commande rapidement leur exécution. Elle est cruelle mais prudente et elle essayera d'empoisonner les PJ (voir marge) dans un repas bien épicé. Le même sort avait été réservé au chevalier venu pour occire le dragon. C'est seulement si l'offre d'un banquet est déclinée ou si les PJ résistent au poison présent dans leur nourriture qu'elle passera au plan B : la violence.

En cas de combat : si la situation dégénère, les PJ doivent affronter 8 barbares et Véraëlle (si Urimak est déjà mort) ou 4 barbares, Urimak, son guerok Atamak et Veraëlle.

Si les PJ ont déjà trop perdu de « substance » pour manger, la sorcière ne peut les empoisonner, elle les héberge et s'ils dorment séparés, elle profitera de leur sommeil pour lancer une attaque et essayer de les faire assassiner un par un.

L'histoire du chevalier loup

Méristès, dit le chevalier au loup, en raison de la bête frappée sur son blason, arriva au village de Lyca en proclamant haut et fort qu'il était venu pour occire Swarathnak ! À Lyca, la famille dirigeante décida aussitôt de se débarrasser de ce chevalier qui ne ferait qu'attirer sur le village les foudres du tyran. Veraëlle trouva plus simple et prudent de l'empoisonner plutôt que de l'affronter. La manœuvre n'était pas destinée à le tuer. Inconscient, il fut ligoté puis on le laissa « partir du village ». Il fut attaché à un arbre et offert en pâture aux loups de la forêt (une façon taquine de



Véraëlle

Humanoïde (humaine) de taille M, neutre mauvais
Classe d'armure 11
Points de vie 65 (10d8+20)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
8 (-1)	12 (+1)	14 (+2)	17 (+3)	12 (+1)	12 (+1)

Jets de sauvegarde Int +6, Sag +4
Compétences Arcanes +6, Histoire +6
Sens Perception passive 11
Langues commun
Dangerosité 4 (1 100 PX)

Capacités

Volonté de fer. Véraëlle est obtient un avantage lors des jets de sauvegarde de Constitution effectués pour ne pas être déconcentrée lorsqu'elle maintient un sort.
Incantation. Véraëlle est une lanceuse de sorts de niveau 8. Sa caractéristique d'incantation est l'Intelligence (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 14, +6 pour toucher avec les attaques de sort). Elle dispose des sorts préparés suivants :
Tours de magie (à volonté) : *bouffée de poison, rayon de givre, explosion occulte*
1er niveau (4 emplacements) : *manteau de givre, flamboiement funeste, putréfaction, strangulation*
2e niveau (3 emplacements) : *immobiliser un humanoïde, rayon affaiblissant, ténèbres*
3e niveau (3 emplacements) : *caresse du vampire, colère des damnés, peur*
4e niveau (2 emplacements) : *peau de pierre, tentacules noirs*

Actions

Dague. *Attaque d'arme au corps à corps ou à distance :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une cible. *Touché :* 4 (1d4+2) dégâts perforants + poison sur sa première attaque réussie (jet de sauvegarde de Constitution DD15. 2d6 dégâts et empoisonné 1 minute en cas d'échec, 1d6 dégâts de poison en cas de succès).

Trésor

Une dose de poison (voir ci-dessus).

Tactique

Véraëlle évite le combat au contact, elle reste en retrait derrière un double rideau de barbares d'où elle lance ses sorts.

Le poison de Veraëlle

Dix minutes après le repas, chaque PJ doit faire trois jets de sauvegarde de Constitution difficulté 15, espacés de 1d6 rounds. Au premier test raté, le PJ est *empoisonné*, au second il est *neutralisé* et s'il rate les trois tests, il sombre dans l'inconscience.



mettre à l'épreuve son surnom), son épée plantée en terre à ses cotés en guise de stèle funéraire. Il mourut dévoré vivant par la meute en formulant les pires malédictions.

Lorsqu'il s'avéra qu'une jeune femme qu'il avait séduite était enceinte, elle fut chassée du village. Perdue dans la forêt, elle allait à son tour être dévorée par la terrible meute qui hantent ces bois, lorsque le fantôme de Méristès pris possession du chef de meute, un grand worg, pour protéger la jeune femme et son fils à naître. La jeune fille survécu avec les loups jusqu'à l'accouchement. Elle mourut en couches en donnant la vie à son enfant. Un jeune sauvage élevé par les loups… Depuis ces événements, le garçon est devenu un homme fait, un certain Hurle. Son loup-fantôme de père a également donné naissance à de nombreux worgs maléfiques. Hurle, fils de Méristès, utilise à présent l'épée de son père et, avec sa meute, terrorise les habitants de Lyca et tue tous ceux qui s'aventurent dans cette partie de la forêt.



Barbares × 4 ou × 8

Humanoïde (humain) de taille M, neutre
Classe d'armure 12 (armure de peau)
Points de vie 27 (4d8+8)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	12 (+1)	17 (+2)	9 (-1)	11 (+0)	9 (-1)

Sens Perception passive 10
Langues commun
Dangerosité 1/2 (100 PX)

Actions

Épée longue. *Attaque d'arme au corps à corps :* +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 6 (1d8+2) dégâts tranchants.

Pour récupérer l'épée, les PJ devront comprendre cette histoire et mettre fin à la malédiction de Méristès.

Pour la petite histoire, sachez que si Meristès a ensemencé de nombreuses femelles Worg, une nuit, une conjonction particulière (la pleine lune et la date anniversaire de sa mort), donna naissance à une étrange créature mi-loup, mi-homme. Ce jeune loup-garou devint bientôt un rival pour Hurle et pour son père. Il fut chassé et dut s'enfuir plus profondément dans la forêt, mais c'est lui qui donnera naissance à la dynastie des Lycanis…

Rencontre avec la meute

Trouver la meute n'est pas très difficile. Passez une nuit dans la forêt et c'est elle qui vous trouvera ! (1-4 sur 1d6). Mais cette solution présente l'inconvénient de débuter la rencontre par un combat. Les worgs attaquent les PJ tandis que Hurle reste à distance et observe l'opération. Il n'intervient que lorsque les worgs sont en difficulté. Lorsqu'il le fait, il hurle aux PJ : « *suppôts du dragon* » et « *larbins de Veraëlle* ». Si les joueurs sont un peu attentifs cela devrait suffire à leur mettre la puce à l'oreille et provoquer des velléités de pourparlers.

Les PJ peuvent aussi essayer de pister la meute jusqu'à son antre, mais il n'est pas certain que cela leur fasse gagner du temps. Cela nécessite un test de Sagesse (Survie) DD 15 pour trouver une piste puis deux autres tests pour suivre la piste en évitant des pistes annexes. Chaque test réussi ou raté prend deux heures. Si les PJ parviennent à surprendre la meute, ils ont l'avantage de la tactique : combat ou conversation.

C'est Hurle qui possède l'épée que convoitent les PJ, mais il ne va pas être facile de la lui prendre. La solution la plus simple, mais pas forcément la plus facile, est de la prendre sur son cadavre encore chaud. Toutefois, Hurle est sans doute le plus raisonnable de la meute et il prendra au moins le temps d'écouter les PJ si ceux-ci engagent la conversation. Il retient les autres tandis que son fantôme de père suggère simplement « *d'éparpiller leurs tripes, ces humains portent sur eux l'odeur du village maudit des suppôts du dragon !* »

Cet indice peut leur donner l'angle d'attaque pour une négociation. Le Père des Worgs a aujourd'hui presque oublié qu'il était venu autrefois pour tuer le dragon. Désormais, sa seule raison d'être est la vengeance et il veut faire souffrir les villageois pour l'éternité. Toutefois, si les PJ déclarent être des ennemis du dragon, ils obtiennent un peu d'écoute. S'ils apprennent à Méristès avoir tué Rognar et/ou Urimak, il émet un long hurlement de joie sauvage, puis il semble apaisé et ses yeux rougeoyants baissent d'intensité. Hurle semble surpris et négocie alors plus facilement avec les PJ. Il est prêt à leur confier l'épée pour affronter le Dragon seulement si les PJ lui ramènent la tête de Véraëlle… Si Rognar est encore en vie (l'Ancien, père d'Urimak, compagnon de Veraëlle), sa tête est aussi exigée.

Les PJ doivent donc choisir leur ennemi…

Dénouement : si les PJ tuent Veraëlle et ramènent sa tête, le Père des Worgs broie son crâne entre ses mâchoires et avale sa cervelle. Le corps du worg tombe alors au sol et un ectoplasme blanchâtre sort par les yeux de la créature pour prendre la forme d'un chevalier en armure. Il semble un peu désorienté, puis une voix venue de nulle part s'adresse à l'assemblée.

Hurle

Humanoïde (humain) de taille M, neutre

Classe d'armure 15 (cuirasse ayant appartenue à son père)

Points de vie 75 (10d8+30)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
17 (+3)	12 (+1)	16 (+3)	9 (-1)	11 (+0)	9 (-1)

Jets de sauvegarde For +7, Con +7

Sens Perception passive 10

Langues commun

Dangerosité 4 (1 100 PX)

Capacités

Rage : Hurle peut entrer en rage en utilisant une action bonus. Il obtient un avantage sur les tests de Force et aux jets de sauvegarde de Force. Quand il utilise une arme de corps à corps, il gagne un bonus de +3 au jet de dégâts. Enfin, il devient résistant aux dégâts contondants, perforants et tranchants.

Résistant à la magie. Hurle reçoit un avantage à tous ses jets de sauvegarde.

Actions

Attaques multiples. Hurle effectue deux attaques avec son épée à deux mains.

Épée à 2 mains. *Attaque d'arme au corps à corps :* +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 11 (2d6+4) dégâts tranchants.

DRORNBANE (LYCA)

Arme (épée à 2 mains), unique (harmonisation exigée)

Cette splendide épée à deux mains possède une garde constituée de deux griffes de dragon et une longue lame ondulée (flamberge). Drornbane est une épée « tueuse de dragon » (+1 et +3d6 dégâts contre les dragons). De plus elle inflige +1d6 dégâts tranchants contre tous les reptiles autres que ceux de la catégorie des dragons (ce bonus ne s'ajoute pas aux 3d6 infligés aux dragons). Enfin, elle octroie à son porteur la résistance au souffle de tous les dragons.

Si elle est utilisée contre les émissaires du dragon (voir scénario 4 à 6), elle inflige +1d6 aux dégâts, car elle perçoit l'essence draconique de sa cible à travers l'enveloppe charnelle.



« Je demande votre pardon, je n'étais plus moi-même, la soif de vengeance avait corrompu mon âme. Je n'avais pas le droit de vous emporter dans mon tourment. Pardonne-moi, mon fils, pour la vie que je t'ai prise. Je te supplie de quitter cette forêt qui est devenue ta prison et de rejoindre le monde des hommes pour mener une vie normale. Que les dieux me pardonnent aussi d'avoir engendré de si sombres créatures. »

Les worgs poussent un hurlement et s'enfuient en poussant des couinements. Puis le fantôme se tourne vers les PJ et prend une dernière fois la parole.



Worg × 5

Voir *Créatures et opposition*

Méristès/Père des worgs

Créature monstrueuse de taille G, loyal mauvais

Classe d'armure 13 (armure naturelle)
Points de vie 76 (8d10+32)
Vitesse 15 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	13 (+1)	18 (+4)	7 (-2)	11 (+1)	8 (-1)

Compétences Perception +4
Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 14
Langues commun, worg
Dangerosité 3 (450 PX)

Capacités

Absorption d'énergie. À chaque attaque réussie, le Père des worgs récupère autant de pv qu'il a infligé de dégâts.

Actions

Attaques multiples. Le Père des worgs effectue deux attaques de morsure.
Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 10 (2d6+3) dégâts perforants. Si la cible est une créature, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 13 pour ne pas être jetée à terre.

> *« Puissiez-vous triompher là ou j'ai échoué, terrassez en ma mémoire et de mon épée le grand ver du marais. Merci de m'accorder enfin le repos éternel ».*

Puis sans un mot de plus, il s'approche de son fils et pose sa main sur son épaule avant de disparaître.

Brusquement le corps du worg qui abritait l'esprit de Meristès, exhale un dernier soupir et dégage une odeur atroce. Sa peau pourrit rapidement et la carcasse semble bientôt morte depuis plusieurs mois, laissant percer les os sous la peau décomposée.

Il serait de bon ton de brûler la carcasse. S'ils n'y pensent pas, c'est l'esprit de Veraëlle qui réanimera le cadavre et tentera de se venger d'eux plus tard si elle en a l'occasion…

Paleau

L'ancien village devenu lieu de sacrifice abrite Marille et la cinquième ancre optionnelle, le Chapelet de prière.

La vieille folle rôde dans les ruines en récitant sans interruption des mantras qu'elle égrène sur son chapelet, il n'est pas très compliqué de la trouver. Ici la difficulté n'est pas d'ordre guerrière mais morale. En effet, cet objet est tout ce qui la raccroche à la vie. Pour lui prendre, il faudra la tuer ou l'assommer. Mais cela revient au même, car dès qu'elle se réveillera sans le chapelet, elle ira se jeter du haut de la falaise toute proche.

Une fin inévitable… sauf si vous avez un cœur tendre et des PJ extraordinairement prévenants et inventifs.

Chapelet de prière (Paleau)

Objet merveilleux, unique (harmonisation requise par un prêtre, druide ou paladin)

Le chapelet de prière est tressé dans les cheveux d'une jeune fille et les perles sont ses dents de lait. Il donne un bonus de +1 aux jets d'attaque magique et ajoute un dé aux sorts de soins, du même type que les dés utilisés pour le sort, s'il n'y en a pas, l'objet ne confère aucun bonus.

Son porteur bénéficie de l'équivalent d'un abri important contre les attaques de Swarathnak/Lytochronox et d'un abri partiel contre les attaques des fiélons et des mort-vivants.

Fin du Chapitre

Lorsque les personnages pensent être prêts à affronter le dragon, ils voudront sans doute retourner voir Pelomonius, Clovik et Sélona.

Cette fois, Poc et Roc les conduisent sans histoire à l'Oracle. Là, Clovik leur explique qu'il ne souhaite pas les accompagner. Il sent que son destin se joue ici. Le jeune magicien est un paradoxe temporel à lui tout seul. Ses cendres présentes dans la Chonosphère font office d'ancre temporelle, même s'il ne comprend pas très bien comment tout cela fonctionne. Mais une chose est certaine : en cas de combat contre le dragon, il ne sera pas protégé comme les PJ par leur perte de matérialité et il n'est donc pas capable d'affronter le grand ver.

Il demande aux PJ de vaincre le Lytochronox et de tenter de rapporter la Chronosphère, indispensable pour les renvoyer dans leur époque et leur rendre leur substance.

Si vos PJ sont prévoyants et prudents, ils peuvent penser à réclamer à ce moment la fiole contenant le sang de Pelomonius. En effet, les PJ, quelle que soit l'issue du combat contre le dragon, n'auront pas l'occasion de revenir auprès de l'Oracle. Cet éclair de génie mérite une petite récompense que vous ne donnerez qu'à la fin de ce scénario, pour ne pas révéler d'indice sur le dénouement de l'intrigue. Cela prendra la forme d'une *inspiration*. Hélas, la fiole n'est pas encore prête, mais Clovik leur indique qu'au cas où ils ne se revoient pas, il l'enterrera au pied de Pelomonius.

Si les PJ ne récoltent pas l'information, une vision (la 2) leur permettra d'y accéder lors du combat contre Swarathnak (voir p. 172) et ne grippera pas la suite de la campagne.

Table Le marais du dragon

1. Nuée de sangsues noires (x3)

Les sangsues noires ont la particularité de diffuser dans le sang de leur victime un puissant somnifère. La pauvre créature perd conscience, se noie et finit dévorée par les congénères de la sangsue.

Nuée de taille M composée de bêtes de taille TP, non-alignée
Classe d'armure 13
Points de vie 28 (8d8-8)
Vitesse 0 m, nage 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
13 (+1)	16 (+3)	9 (-1)	1 (-5)	7 (-2)	2 (-4)

Résistance aux dégâts contondants, perforants et tranchants, psychiques, feu (dans l'eau)
Immunité contre les états spéciaux à terre, charmé, terrorisé, empoigné, étourdi, entravé, paralysé et pétrifié
Sens vision aveugle 18 m, Perception passive 8
Langues —
Dangerosité 1 (200 PX)

Capacités

Nuée. La nuée peut occuper l'emplacement d'une autre créature et vice versa. Elle peut passer par n'importe quelle ouverture suffisamment large pour une sangsue de taille TP. Elle ne peut pas récupérer de points de vie ou gagner des points de vie temporaires.
Respiration aquatique. La nuée peut respirer uniquement sous l'eau.

Actions

Morsures. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 0 m, une créature dans l'emplacement de la nuée. *Touché :* 14 (4d6) dégâts perforants + poison (jet de sauvegarde de Constitution DD 10 inconscient 1d6 minutes) ou 7 (2d6) dégâts perforants + poison si la nuée a perdu au moins la moitié de ses points de vie.
Un personnage sous l'eau et inconscient, se noie : il subit un niveau d'épuisement par round.

2. Crocodile géant

Un crocodile préhistorique, il mesure environ 12 mètres de long (dont la moitié pour la queue).

Voir *Créatures et opposition.*
Lorsque les pv du crocodile passent sous la moitié de leur score initial, décrivez l'attaque du PJ comme un coup profond à l'œil droit du reptile. La créature à demi-aveuglée s'enfuit sous l'eau boueuse. Serait-ce le même crocodile borgne que les PJ ont rencontré six siècles plus tard dans le marais (scénario 1) ? Nul ne le saura jamais…

3. Ettin des marais

L'Ettin est un géant à deux têtes de presque trois mètres de haut. Très primitif, il est généralement vêtu de peaux de bêtes puantes et armé de deux troncs, chaque tête commandant un bras. Les deux têtes sont tout aussi stupides et il n'est pas rare de les voir se chamailler pour prendre une décision ou déterminer qui pourra gober la cervelle de cet aventurier croustillant… Encore plus stupide que son cousin des collines, l'ettin des marais a la peau recouverte d'écailles. Il utilise deux tridents géants pour se battre.

Géant de taille G, chaotique mauvais
Classe d'armure 14 (armure naturelle)
Points de vie 102 (12d10+36)
Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
21 (+5)	8 (-1)	17 (+3)	6 (-2)	10 (+0)	8 (-1)

Compétences Perception +4
Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 14
Langues géant, orc
Dangerosité 5 (1 800 PX)

Capacités

Bicéphale. L'ettin est avantagé lors des tests de Sagesse (Perception) et des jets de sauvegarde contre les états spéciaux assourdi, aveuglé, charmé, terrorisé, étourdi et inconscient.
Clouer au sol. Sur un résultat de 15 à 20 au d20, si le jet d'attaque est réussi, l'ettin des marais cloue sa proie au sol avec son trident. La cible est à terre et entravée et elle subit automatiquement les dégâts du trident à chaque tour. Pour se délivrer, elle doit utiliser son action et réussir un jet de sauvegarde de Force DD 16.
Petit dormeur. Quand une des têtes de l'ettin dort, l'autre est éveillée.

Actions

Attaques multiples. L'ettin des marais effectue deux attaques avec ses tridents.
Trident. *Attaque d'arme au corps à corps :* +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 14 (2d8+5) dégâts perforants.

4. Hydre

Voir *Créatures et opposition.*

5. Tertre errant

Voir *Créatures et opposition.*

6. 1d6 crocodiles et une nuée de sangsues noires

II – L'antre de Lytochronox

Ce chapitre se divise en deux parties distinctes : le marais autour du repaire et le repaire souterrain lui-même.

Le marais

Pour trouver la *zone noire* où se situe l'antre du dragon, les PJ ont plusieurs solutions :

- Si l'un d'eux est druide, celui-ci peut obtenir d'un oiseau la direction approximative de l'antre. Il reste un périmètre d'environ 5 kilomètres de diamètre à fouiller (aucun animal n'y survit, seuls les insectes sont tolérés par le dragon). Il leur faut un jour de trajet pour atteindre la zone noire.
- Demander de l'aide à Pelomonius. Il enverra un oiseau les guider jusqu'à la zone noire. Cela revient au même que d'être guidé par un druide.
- Fouiller le marais. C'est long est pénible. Les PJ ont une chance sur 6 chaque jour de trouver la zone noire.

Les dangers

Le marais est dangereux. Le dragon a veillé à y laisser prospérer des gardiens naturels pour protéger son antre pendant ses absences.

Chaque demi-journée d'exploration dans le marais, un des PJ doit faire un test de Sagesse (Survie) DD15 pour éviter les dangers. Chaque échec donne lieu à une rencontre (Lancer 1d6 sur la table *Le marais du dragon*).

À part les crocodiles géants et les sangsues, il n'y a qu'une seule hydre, un seul tertre et un seul ettin. Si la créature a déjà été tuée par les PJ, ils ne peuvent plus la rencontrer.

La zone noire

Cette zone de 7 kilomètres de diamètre autour de l'antre du monstre est un bourbier de terre noire, acide et fumante, créée par la présence corruptrice du dragon. Elle est couverte d'une brume verdâtre qui empêche de voir à plus de 10 mètres.

La marche dans cette boue est épuisante, de plus, l'acidité ronge vêtements et chaussures, puis attaque la peau du voyageur tandis que le brouillard lui brûle les poumons. Après seulement un kilomètre, les vêtements sont détruits jusqu'au niveau des cuisses.

Dans ces conditions, les personnages progressent d'un seul kilomètre par heure. Il y a trois kilomètres à parcourir pour atteindre l'antre, mais encore faut-il tomber juste sur la colline où est creusé le repaire du dragon, ce qui demande un sacré coup de chance dans ce brouillard !

Pour chaque kilomètre parcouru, un des personnages doit faire un test de Sagesse (Survie) DD12 pour s'orienter. Un seul joueur au choix fait ce test pour guider le groupe. Il faut trois réussites successives pour trouver l'antre, chaque échec signifie que les personnages ont changé de direction ou sont passés à côté et il faut recommencer à zéro. Trois échecs successifs signifient que les personnages complètement égarés, ressortent carrément de la zone noire à un endroit déterminé au hasard !

Effets : pour chaque kilomètre parcouru à pied (une heure), un PJ subit 3d6 dégâts d'acide et peut faire un jet de sauvegarde de Constitution DD12 pour diviser les dégâts par 2. Voler permet de ne subir que 1d6 dégâts d'acide par heure (suffocation) et autorise un déplacement plus rapide (bien que sans visibilité). Il est enfin possible de voler au-dessus du niveau de la brume (de 50 à 100 mètres environ). Comme la colline où se terre le dragon ne se situe pas vraiment au centre de la zone, s'y diriger puis se poser n'aide pas à trouver le lieu.

Les PJ sont toutefois partiellement protégés des effets de l'acide. Il s'agit en effet d'une création de Swarathnak et ils bénéficient de la moitié de la réduction des dégâts que leur confère leur perte de substance. Soit, à ce stade de l'aventure, probablement 5 points. Un des PJ bénéficierai aussi probablement de la protection du Bâton des runes mortes. Sans ces protections, il est sans doute impossible d'espérer traverser la zone.

La colline

Le premier signe qui indique aux PJ qu'ils sont sur la bonne voie est un changement dans la nature du sol : celui-ci devient rocheux. Ils quittent enfin cette horrible boue acide et grimpent désormais sur un plateau de schiste noir. Quelques ossements humains jonchent le sol et bientôt, les personnages buttent sur une falaise noire de roche stratifiée qui ressemble à de l'ardoise. Le faîte de la paroi se perd dans la brume acide aussi est-il impossible de déterminer la hauteur de cette muraille de pierre depuis le bas (50 mètres).

Si les PJ l'escaladent, ils débouchent sur un plateau de presque 200 mètres de diamètre à peu près plat et sans intérêt.

S'ils suivent la falaise d'un côté ou de l'autre, ils comprennent assez facilement (Intelligence DD 8) malgré la brume que celle-ci s'incurve pour former une zone circulaire et bientôt, ils débouchent sur l'entrée d'une grotte.

L'antre

Cet îlot de pierre noire circulaire quasi-parfait n'est pas le résultat d'un phénomène géométrique naturel ni

l'œuvre du dragon. Il existait auparavant. La structure est en fait un vaste récepteur tellurique qui alimente un portail vers un autre monde dissimulé profondément sous terre. Cette porte des mondes fut créée, il y a plusieurs millénaires, par la civilisation Calicienne, alors à son apogée et aujourd'hui oubliée. Le dragon a découvert le lieu par hasard et, après avoir vaincu les golems qui gardaient l'arche, il a franchi le portail. De l'autre côté, il est arrivé dans une pyramide au milieu du désert et la tribu qui vivait à proximité l'a traité comme une divinité. Cela lui a donné l'ambition de devenir le tyran des deux contrées et Swarathnak a décidé de faire du lieu son antre. Les PJ ne seront toutefois pas en mesure d'aller voir de l'autre coté du portail, car la Chronosphère endommagée crée des interférences et entre en résonance avec le portail. Ce système instable menace d'exploser à tout moment. La simple présence des PJ aggrave encore la situation. Eux-aussi, liés à la Chronosphère, ils participent au déséquilibre du système.

Tremblement de terre

La résonance entre le portail et la Chronosphère provoque des surcharges dans le portail qui se répercutent à leur tour en ondes de choc telluriques. Concrètement, de façon tout à fait aléatoire, un grondement sourd et un léger tremblement de terre parcourent le complexe souterrain. La roche étant friable, cela provoque souvent des éboulements. Les joueurs doivent être dans la crainte d'un éboulement généralisé et de l'aggravation potentielle de toute situation.

Sauf description contraire, les tunnels du complexe souterrain ont une hauteur d'environ 5 mètres. Dans le complexe, il n'y a pas de brouillard, mais l'air reste toxique à long terme. Cela ne provoque toutefois pas de dégâts immédiats.

1. Entrée

Lisez ou paraphrasez le paragraphe suivant à vos joueurs :

L'entrée de la grotte est un énorme trou béant vers les ténèbres. Les roches noires sont délitées et forment des arêtes tranchantes. Le sol est jonché de morceaux de schiste brisé qui crissent à chaque pas dans le silence oppressant du lieu. En tendant l'oreille, on entend toutefois venant de l'intérieur d'étranges sifflements ou un « plop ! » occasionnel, comme si le lieu était vivant. Un souffle chaud et une odeur de putréfaction émane des entrailles de la terre.

Après une progression d'une vingtaine de mètres, reprenez :

Pendant toute l'exploration du complexe, lorsqu'un joueur où le MJ obtient un résultat de 13 au d20, une onde sismique parcourt le complexe souterrain, ce qui provoque les effets suivants (lancer 1D6 sur le tableau des tremblements de terre).

Tableau des tremblements de terre	
1	Éboulement majeur (4d6 dégâts) dans toute la zone, jet de sauvegarde de Dextérité DD15 pour demi-dégâts.
2-3	Éboulement mineur (2d6 dégâts) sur un personnage au hasard, et de sauvegarde de Dextérité DD15 pour demi-dégâts.
4-5	Le sol tremble et se fissure : dans une zone de 10 mètres, jet de sauvegarde de Dextérité DD12 ou être jeté *à terre*.
6	Tremblement mineur, *désavantage* à tous les tests pour ce round.



Vous arrivez devant une étendue d'un liquide collant et noir qui laisse parfois éclater une bulle paresseuse dans un plop ou un sifflement de gaz nauséabond.

Cette sorte de goudron envahit toute la largeur du tunnel sur une longueur de presque 10 mètres. La substance noire, crée et entretenue par le dragon, est une véritable horreur, à la fois très corrosive, épaisse et collante. Tomber dedans signifie la mort assurée pour toute créature ordinaire. Heureusement, les PJ n'ont plus rien de créatures ordinaire. Histoire de mettre vos joueurs dans l'ambiance, la terre tremble soudainement (voir ci-dessus) et des pierres tombent du plafond. Celles qui arrivent dans le goudron, s'enfoncent doucement en fumant légèrement (cette roche est très résistante à l'acide).

Pour franchir la zone, il faut soit voler par-dessus soit grimper le long des parois. La roche est striée de nombreuses fissures et arbore de nombreuses marques des griffes de très grande taille. Le dragon a beau être immunisé à l'acide, il évite de se salir les pattes ! L'escalade n'est donc pas très difficile, mais la roche étant friable, les prises ne sont pas solides et le risque de tomber en tenant un morceau de roche brisé est grand.

Pour traverser la zone en escalade, il faut réussir 3 tests de Force (Athlétisme) DD 6 successifs. Toutefois pour chaque test réussi, il faut en plus lancer 1d6 et sur un résultat de 1-2 le personnage est victime de la roche dé-


1
2
3
4
5
6
7
8
9
L'antre

litée. Dans ce cas, il faut réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 15 pour se rattraper.

Tout test raté, signifie la chute du personnage dans la boue noire… Le personnage subit 2d6 dégâts d'acide par round et commence à s'enfoncer.

Il n'y a rien à faire si ce n'est éviter les mouvements brusques et attendre de l'aide. Un personnage met 6 rounds à couler, moitié moins s'il se débat. Pour le sortir, il faut réussir un test de Force (Athlétisme) difficulté [12 + nombre de rounds écoulés]. Une corde lancée sur la boue subit elle aussi 2d6 dégâts par round, ce qui doit suffire à la détruire en un round, toutefois, si elle fait partie de l'équipement d'un personnage qui perd sa substance, elle possède la même réduction des dégâts que le personnage.

Un PJ immatériel ne risque pas grand-chose des dégâts d'acide. En revanche, s'il coule complètement il mourra tout aussi bien d'asphyxie…

2. Caverne des crânes

Lisez ou paraphrasez le paragraphe suivant à vos joueurs :

> *Cette caverne possède 124 alcôves grossières creusées dans le mur du fond, des crânes humains occupent la plupart d'entre elles. Il y a quelques crânes éparpillés sur le sol, probablement tombés en raison des secousses sismiques...*

Il s'agit des crânes de chacune des jeunes filles sacrifiées, Swarathnak les a placés là en souvenir et comme un avertissement muet aux éventuels visiteurs. Une rapide observation permet de remarquer que deux des crânes, placés en évidence, possèdent des yeux en rubis.

Bâton des Runes Mortes : si un personnage possède le Bâton des Runes Mortes, les 5 crânes des jeunes filles dont l'âme donne son pouvoir au bâton tremblent dans leur alcôve dès que le porteur s'approche à moins de 10 mètres. Si on touche le crâne avec le bâton, la boue noire qui le recouvre s'écoule sur le crâne et l'enveloppe progressivement.

Une fois le crâne complètement recouvert, il rétrécit, comme s'il fondait. À la fin, il ne reste plus qu'un peu d'ichor noir, qui est à nouveau absorbé par le bâton. Le crâne a été totalement dissout et absorbé par le bâton.

Si les 5 crânes sont absorbés de cette façon, le porteur du bâton sent une certaine sérénité l'envelopper et désormais, il est désormais immunisé à l'état *terrorisé* tant qu'il porte le bâton.

Rubis maudits : deux des crânes exposés arborent des rubis à la place des yeux. Il s'agit des crânes d'anciennes Reines des Harpes.

Chaque rubis de belle taille vaut 1 000 Po. Une détection de la magie révèle une aura. Ces pierres sont maudites, pour chaque pierre transportée, le personnage réduit son maximum de pv de 1 pv chaque jour.

Si le personnage entrepose les pierres ailleurs, il ne récupère pas les pv perdus, mais il cesse d'en perdre. Pour récupérer les pv perdus, il doit donner les pierres à une autre personne : il récupère alors autant de pv que la nouvelle victime en perd…

Détruire les rubis ne fait pas récupérer les pv perdus (ou à la limite seulement un pv récupéré par niveau acquis, si vous avez le cœur tendre…).

3. Cube gélatineux

Cette créature est un véritable géant de son espèce et le dragon veille à ce qu'il soit bien nourri. Le cube gélatineux fait office de gardien et de nettoyeur de l'antre, les fosses de goudron faisant office de barrière pour le contenir dans les zones **2** à **5**.

Swarathnak est immunisé aux sécrétions acides de son animal de compagnie.

4. Caverne instable

Lisez ou paraphrasez le paragraphe suivant à vos joueurs :

> *Cette caverne est vide à l'exception de quelques ossement épars et blanchis.*

L'endroit sert principalement au cube gélatineux et ne présente aucun danger particulier, toutefois lorsque les



Cube gélatineux

Le cube gélatineux est une sorte d'organisme très primitif transparent ressemblant à un glaçon géant doté de la consistance d'une méduse ! Il attaque en avançant sur sa proie pour l'absorber et la digérer. Ce spécimen mesure environ 5 mètres d'arête pour un poids avoisinant les 50 tonnes… L'acide du cube gélatineux ne dissout que les matières organiques. Les matières minérales et les métaux sont par la suite évacués de son corps afin de préserver sa transparence et sa discrétion. Voir *Créatures et opposition*. Toutefois ce spécimen particulièrement énorme et bien nourri possède les pv maximum de son espèce soit 120 pv.

personnages la traversent une forte secousse sismique secoue le sol et provoque un éboulement important.

Tous les PJ dans la salle subissent 5d6 dégâts et peuvent faire un jet de sauvegarde de Dextérité DD 15 pour diviser les dégâts par 2.

5. Caverne des champignons géants

Lisez ou paraphrasez le paragraphe suivant à vos joueurs :

> *La moitié Est de cette caverne est occupée par d'énormes champignons aux couleurs vives de un à deux mètres de haut.*

Dès que quelqu'un pénètre de quelques mètres dans la grotte, un des champignons dissimulés parmi les autres se met à pousser un sifflement tellement strident qu'il en est douloureux pour les oreilles. Un PJ qui s'approche déclenche un second hurleur puis un troisième. Chaque champignon hurle 1d6 rounds.

Un champignon peut être abattu en lui infligeant 10 points de dégâts, toutefois, il libère alors un nuage de spores empoisonnés dans un rayon de 3 mètres. Toute créature vivante dans la zone doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 13 ou s'endormir pour 1d6 heures.

Une fissure étroite courre le long de la paroi Ouest. Elle est difficile à remarquer. Quelqu'un qui cherche activement un passage ou une porte dérobée peut la détecter en réussissant un test de Sagesse (Perception) DD 15. Elle relie cette caverne à la salle du trésor et permet au dragon d'entendre l'alarme donnée par les champignons. Un magicien en forme gazeuse pourrait s'y introduire pour atteindre la salle **7**.

6. Salle putréfiée

Lisez ou paraphrasez le paragraphe suivant à vos joueurs :

> *Une odeur presque insupportable, mélange de putréfaction et d'œuf pourri assaille les narines lorsque l'on s'approche de cette caverne. La voûte de cette salle en forme de cathédrale culmine à près de 12 mètres de hauteur. Le sol est jonché d'ossements mal nettoyés. Une mare d'acide occupe le mur Nord et en face, une corniche trône à 5 mètres de hauteur.*

L'air est si vicié qu'il faut faire un jet de sauvegarde de Constitution DD 15 à chaque tour du personnage ou être *empoisonné* tant qu'on ne change pas de zone. Sur la corniche, deux nids d'os abritent des harpies mort-vivantes. Elles ont été crées il y a bien longtemps par la magie de la première Reine des Harpes, la nécromancienne Kaossékass. C'est le bassin d'acide verdâtre qui dégage la terrible odeur d'œuf pourri.

Les nids : monter jusqu'aux nids en escalade demande deux tests de Force (Athlétisme) DD 15. L'un des nids contient un trésor qui a échappé à l'œil du dragon : un collier d'or d'une valeur de 50 Pa.



Harpies mort-vivantes × 2

Créature monstrueuse de taille M, chaotique mauvais

Classe d'armure 11
Points de vie 52 (7d8+21)
Vitesse 6 m, vol 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
12 (+1)	13 (+1)	16 (+3)	7 (-2)	10 (+0)	13 (+1)

Immunité contre les dégâts de poison
Immunité contre l'état empoisonné, charmé, terrorisé
Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 10
Langues comprend le commun, mais ne peut pas le parler
Dangerosité 2 (400 PX)

Capacités

Robustesse de la non-vie. Si des dégâts réduisent à 0 les points de vie de la harpie, celle-ci doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 5 + les dégâts subis, à moins que ces dégâts de soient de type radiants ou infligés par un coup critique. En cas de réussite, le zombie tombe à 1 point de vie à la place.

Cri horrible. La harpie mort-vivante pousse un cri terrifiant, toutes les créatures présentes doivent faire un jet de sauvegarde de Charisme DD 13 ou être paralysée de terreur pendant 1d4 rounds. Une créature blessée par la harpie alors qu'elle est paralysée, peut à nouveau agir normalement par la suite.

Actions

Attaques multiples. La harpie effectue deux attaques avec ses griffes.

Griffes. *Attaque d'arme au corps à corps :* +3 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 6 (2d4+1) dégâts tranchants.



Mare d'acide : Pour accéder à la salle du trésor, et donc au dragon, il faut nager sous la mare d'acide. La durée minimale de l'immersion est de deux rounds et le personnage subit 3d6 dégâts d'acide par round. Le nageur doit réussir 2 tests consécutifs de Sagesse (Perception) DD 13 pour s'orienter dans la soupe acide et opaque. Rappelons que la RD conféré par la perte de matérialité est de seulement la moitié de celle obtenue sur les attaques directes du dragon (soit RD 5 probablement).

7. Salle du trésor

Lisez ou paraphrasez le paragraphe suivant à vos joueurs :

> *Cette vaste caverne est recouverte par le trésor colossal que le dragon a amassé. Un vague chemin serpente entre deux dunes de pièces d'or et d'argent et mène à une ouverture à l'extrémité opposée du bassin acide. D'étranges bruits proviennent de cette issue : des claquements et des vrombissements.*

En l'absence du dragon, un terrible gardien veille jalousement sur le trésor. Kaossékass, la première Reine des Harpes et l'instigatrice du Talmeg continue à servir le dragon par-delà la mort. Son crâne enchanté et possédé par l'esprit maléfique de la nécromancienne protège la pièce et s'anime à la moindre pièce d'or volée.

Kaossékas

Le crâne de la sorcière possède des yeux de rubis, tout comme ceux des deux autres reines, découverts dans la salle de l'entrée du complexe. Le crâne anime les pièces du trésor afin de se constituer un corps serpentin au bout duquel le crâne est perché.

Lorsque quelqu'un vole une pièce d'or ou d'argent lisez le texte suivant à haute voie.

> *Un bruissement métallique s'échappe du trésor et une onde se propage sur les dunes de pièces comme s'il s'agissait d'un liquide. Quelque chose de long et de serpentin glisse près de la surface puis un crâne surgit soudainement dans une éclaboussure d'or et d'argent. La tête de mort ondule sur un corps sinueux constitué de pièces d'or.*
> *La chose vous fixe de ses deux énormes yeux de rubis et une voie de vieille femme résonne de nulle part « On vole mon seigneur ! Mort au voleur, mort au voleur ! » Deux rayons ardents fusent des rubis.*

Kaossékas

Mort-vivant de taille M, loyal mauvais
Classe d'armure 15 (armure naturelle)
Points de vie 85 (10d8+40)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
17 (+3)	14 (+2)	18 (+4)	9 (-1)	14 (+2)	3 (-4)

Compétences Perception +5
Résistance contre les dégâts de feu, froid, foudre, acide, psychiques, perforants
Immunité contre les dégâts de poison
Immunité contre l'état empoisonné, charmé, terrorisé
Sens vision dans le noir 18 m, vision aveugle 3 m, Perception passive 13
Langues commun, draconique
Dangerosité 5 (450 PX)

Capacités

Corps animé : le corps de la créature est composé de pièces d'or et d'argent, mais aucun dégâts infligés à cet endroit n'affecte les pv du crâne. Le corps se reconstitue immédiatement à partir des nombreuses pièces d'or du trésor. Le crâne est une cible beaucoup plus petite et mobile et toute attaque qui le vise se fait avec un *désavantage*.

Animation du trésor : Kaossékas reste à distance des personnages et anime les pièces pour paralyser les créatures qui s'aventurent sur le tas d'or. Toute créature qui marche sur le trésor doit faire un test de Force (Athlétisme) DD 15 pour réussir à se déplacer. Même en cas de réussite sa vitesse est divisée par 2 et elle subit un *désavantage* à ses actions.

Actions

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +6 pour toucher, allonge 3 m, une créature. Touché : 6 (1d6+3) dégâts perforants.

Rayons ardents. Attaque magique à distance : +5 pour toucher, portée 18 m, une créature. *Touché :* 14 (4d6) dégâts de feu.

Après cette première attaque et si le personnage repose ce qu'il a volé, la créature cesse le combat, mais le crâne continue à suivre « du regard » les intrus jusqu'à ce qu'ils quittent la salle du trésor. Il n'est pas possible de raisonner avec le crâne, le fantôme qu'il l'anime a perdu la raison depuis bien longtemps. Kaossékas hurle, fulmine et invective les PJ avec une voix de crécelle en invoquant son dieu et maître ! Si les PJ fuient la salle, le crâne s'enterre à nouveau dans le tas d'or (il est ainsi immunisé à toutes les attaques à distance).

Si Kaossékas est détruite, les deux rubis qui constituent ses yeux grillent et deviennent opaques. Ils sont alors sans valeur.

Nous vous passerons le détail de l'inventaire du trésor du dragon, mais il y a là principalement de l'or et de l'argent. Libre aux PJ de se remplir les poches, mais n'oublier pas que l'or pèse lourd (voir le *Manuel des règles*).

En fouillant sous les pièces d'or, les personnages peuvent trouver un coffre qui enferme des pierres précieuses et des bijoux. Il pèse 10 kilogrammes pour un contenu d'une valeur de 30 000 Po. Vous pouvez y ajouter un ou plusieurs objets magiques si vous en avez besoin pour équilibrer votre groupe de personnage. Toutefois pour le trouver il faut creuser longuement dans le tas de pièces d'or et avoir la chance de choisir le bon endroit. N'oubliez pas que la présence des PJ amplifie les phénomènes de résonance entre la Chronosphère et le portail. Faites-leur comprendre que les secousses s'amplifient et que s'ils traînent trop tout risque de s'écrouler sur eux.

Le dragon ne garde pas ses trésors magiques ici mais dans une cache dans l'autre monde, de l'autre coté du portail…

8. Puits

Lisez ou paraphrasez le paragraphe suivant à vos joueurs :

Le sol de cette grotte est différent, il est parfaitement lisse, taillé dans la pierre noire. Au fond de la salle, un vaste puits circulaire émet une lumière bleutée et des runes inconnues luisent doucement à sa périphérie. Par moment des flashs blancs accompagnés de coups de tonnerre et de grésillements brisent le silence et tout le complexe souterrain tremble, tandis que les runes lumineuses qui bordent le puits menacent de s'éteindre.

Si les PJ s'approchent du puits, ils peuvent apercevoir une cinquantaine de mètres plus bas une intense lueur bleue qui empêche de voir le sol.

Le puits est magique, toute créature qui y saute descend doucement jusqu'à la salle en-dessous. Inversement, toute créature qui pénètre dans le cercle dessiné dans la salle du dessous remonte en lévitation. Du moins cela marchait ainsi avant l'arrivée de la Chronosphère. À présent le champ de gravité subit parfois des interruptions, ce qui peut être gênant.

Pour chaque personnage qui emprunte le puits de lévitation, faites lancer 1d6 au joueur. Sur un résultat de 1, le champ se coupe pendant l'utilisation et le personnage dégringole. Lancer alors 1d12 : sur un résultat de 11 ou 12, le champ de gravité reprend avant la fin de la chute et le personnage en est quitte pour une bonne frayeur. Sinon, le personnage subit des dégâts, lancer 1d6 par point obtenu sur le d12 (exemple 7 au d12 égal 7d6 dégâts).

9. Portail magique

Lisez ou paraphrasez le paragraphe suivant à vos joueurs :

Cette vaste pièce cubique possède des murs parfaitement lisses. Le puits d'entrée débouche dans le plafond à environ 10 mètres de hauteur au-dessus d'un cercle tracé au sol et pourvu des mêmes runes qu'à son extrémité supérieure. Les détails sont occultés par une source aveuglante de lumière bleue située sur le mur Ouest. Il faut quelques secondes pour s'habituer à la luminosité. En filtrant la lumière entre ses doigts, il est alors possible d'apercevoir une imposante arche. En-dessous, une surface brillante parcourue d'ondes dégage une intense clarté.

L'arche est pourvue de runes magiques. Il s'agit d'un portail vers un autre monde, mais les PJ n'ont pas le temps de beaucoup l'examiner. Dès que l'un d'eux s'approche à moins de 10 mètres, un arc électrique surgit de l'arche et vient le frapper, comme s'il était animé d'une volonté propre et qu'il cherchait le PJ. La décharge inflige 1d6 dégâts, puis rebondit de PJ en PJ sur tous les personnages présents dans la salle. Ces dégâts ne sont aucunement absorbés par la résistance aux dégâts des personnages.

Reprenez :

Emanant de l'arche, la foudre claque comme un coup de fouet et rebondit sur chacun d'entre vous. Presque simultanément, une monstrueuse colonne liquide et lumineuse est vomie par le portail dans une explosion qui provoque une secousse dans tout le complexe. La lumière laisse aussitôt sa place à un énorme dragon. Le monstre noir se redresse dans un hurlement à glacer le sang ! Puis le grand ver darde sur vous des yeux injectés de sang. « Maudites vermines, que m'avez-vous fait ? », crache-t-il en se tordant de douleur. Sans attendre de réponse, il souffle son fiel acide dans la salle…

Le combat final, les préparatifs

L'enjeu de ce combat n'est pas la destruction du dragon ou des PJ (bien que certains d'entre eux puissent en mourir), car cela créerait à ce stade de la boucle temporelle un paradoxe insurmontable. Non, l'enjeu est l'affaiblissement du dragon et la contestation de sa suprématie dans l'avenir. Mais cela, les PJ ne le savent pas. La première scène se joue d'ailleurs comme un combat final classique. Au début. Puis le scénario bascule sur une tout autre logique.

Le combat va se jouer en six actes distincts. Notez précisément combien de fois les personnages vont vaincre et dans combien d'actes le dragon va s'en sortir, car cela aura un impact dans les prochains scénarios sur la puissance des six entités dans lesquelles le dragon s'incarnera.

Chaque acte a une durée maximum prédéterminée à la fin de laquelle, la Chronosphère fait un « bond » dans le temps et l'espace. À chaque fois, pendant le « bond », les PJ reçoivent une vision. Puis ils débutent l'acte suivant, complètement soignés. Il en va de même pour le dragon, enfin presque…

Si le dragon est vaincu ?

Si le dragon est vaincu avant la fin d'un acte, il devient immatériel pendant un round. Lisez ou paraphrasez le texte suivant :

> *Cette dernière attaque tire un cri d'agonie à l'immense dragon. Son sang noir et acide s'écoule de nombreuses blessures et, dans un dernier râle, il s'écroule au sol. Contre toute attente, vous avez vaincu le monstre ! La bête respire encore et, alors que vous vous apprêtez à porter le coup de grâce, son corps devient soudainement transparent. On distingue alors clairement en lui, la forme ronde de la Chronosphère qui s'est logée à l'emplacement du cœur même du dragon. La mécanique enchantée tourne sur elle-même et semble envoyer des ondes d'énergie à travers tout le corps du ver. Sous vos yeux ébahis le métabolisme du dragon accélère et les blessures du monstre, à présent immatériel, semblent se refermer…*

Devant cette description, tout PJ normalement constitué va tenter de détruire la Chronosphère (CA 15). Si vos joueurs ont le cerveau en chou-fleur, vous pouvez demander un test d'Intelligence ou donner l'info au PJ le plus intelligent du lot. Si personne n'attaque la Chronosphère, à la fin du round, passez à l'acte suivant. Dragon et PJ sont guéris. Si les PJ attaquent la Chronosphère avec une arme qui n'est pas une ancre, l'attaque passe au travers et ne produit aucun effet.

Lorsqu'un personnage frappe la Chronosphère à l'intérieur du dragon **avec une ancre** :

> *Au moment où le personnage frappe sur la Chronosphère, l'objet provoque une déflagration de lumière silencieuse. Le dragon se convulse de douleur et émet un son déchirant, puis tout disparaît dans une explosion lumineuse.*

L'acte en question est comptabilisé comme une victoire pour les PJ. Dès lors, le dragon débute la scène suivante avec 30 pv de moins : ce malus est cumulatif et sera reporté sur toutes les actes suivants. Veillez à décrire le fait qu'une des blessures du dragon n'est pas soignée pour chaque réussite afin que les joueurs comprennent qu'ils sont sur la bonne voie.

Si un PJ est vaincu

Si un PJ est tué ou réduit à 0 pv pendant un acte, il réapparaît à l'acte suivant complètement guéri, à son maximum de pv moins 5. En principe, tout comme le dragon, ce PJ devrait conserver des séquelles plus importantes (-20 pv). Mais Sylène, dont le rôle est de s'assurer de la victoire des PJ, réussit à leur faire éviter la majorité des dommages. Cette perte est cumulative, mais le personnage retrouvera presque l'intégralité de ses pv après la victoire de l'acte final (le combat 6). En revanche Sylène perd définitivement un point de Constitution à chaque fois qu'elle aide les PJ dans un acte, de cette façon. Mais au fait, qui est donc cette Sylène ?

Sylène

Sylène est la fille de Clovik et de Sélona. Elle a hérité de son père, paradoxe temporel vivant, du pouvoir de voyager dans le temps. Toutefois, ce pouvoir s'offre à elle comme une malédiction qu'elle ne contrôle pas.

Elle « saute » de façon aléatoire dans le futur. Pour le commun des mortels, elle disparaît tout simplement pour réapparaître des années plus tard. Les PJ feront l'expérience de sa vie étrange à travers des visions qui s'intercalent entre les différents actes du combat. Elle ne sait jamais quand cela va arriver ni pour combien de temps elle va partir. Enfant, ce pouvoir la terrorisait. Clovik et Sélona pensaient l'avoir perdue pour de bon la première fois où elle a disparu. Sur le moment, seul son frère jumeau Kaïthan, qui a des visions du futur, sut que son départ n'était pas définitif. Il est le seul à la comprendre et c'est lui qui s'occupe d'elle à la mort de ses parents.

Durant ses voyages, Sylène a des visions en rapport avec les événements liés à la Chronosphère et notamment, elle vit tous les actes du combat des PJ contre

Swarathnak. Pour elle, ces scènes sont une multitude de possibles. Les joueurs vont vivre une scène, mais elle a déjà pris part à toutes les possibilités : victoires, défaites, etc. Sa vie est entrecoupée de 6 sauts vers le futur à différents âges. À chaque saut correspond une scène de combat des personnages contre le dragon. Elle va rapidement comprendre que ces rêves n'en sont pas vraiment et qu'elle peut exercer une influence sur chacun des actes.

Les 6 rêves de Sylène

Acte 1 : la salle du portail. La première scène a lieu dans l'antre du dragon. Sylène n'a que deux ans et est simplement terrorisée par le combat dont elle est témoin. Elle pleure dans un coin de la grande salle. Lorsque le combat tourne mal pour les PJ, dont elle sent viscéralement qu'ils sont les « gentils », elle pousse un terrible hurlement qui lui permet de mettre fin à la scène.

Acte 2 : le village des halfelins. Les PJ et le dragon débarquent dans un rêve de petite fille de huit ans. Une fête dans un village de petites gens. La fillette est une fois de plus terrorisée par le combat et la mort des halfelins. Comme elle se souvient avoir réussi à mettre un terme à son rêve la dernière fois, elle fait son possible pour stopper le massacre et l'acte est également écourté.

Acte 3 : le temple du Bien. Sylène est une jeune fille de seize ans, Selmak et Sélona sont déjà morts de vieillesse et c'est à présent Kaïthan qui l'élève. Il a expliqué à la jeune fille que ses rêves ont une influence sur le futur et qu'elle doit tout faire pour que les héros réussissent à vaincre le dragon. Apprenant à contrôler ses rêves et, avec l'assurance que confère parfois l'adolescence, elle met le paquet pour offrir aux PJ des alliés dans leur lutte. Elle réussit l'exploit de projeter les personnages sur un plan du Bien. Là, un ange puissant aide les PJ à vaincre Swarathnak par un jeu de devinettes !

Acte 4 : bienvenue en enfer. À 25 ans, Sylène découvre horrifiée que le temps et le cosmos sont régis par des lois d'équilibre qu'on ne défie pas impunément. Son incursion dans les plans du Bien se solde par un retour de balancier qui projette les PJ dans les enfers. Ils attirent l'attention d'un puissant démon qui suit Sylène dans Ombrebois, à son retour auprès de Kaïthan. Elle est ainsi, contre son gré, l'instrument de la mort de son frère et de la naissance du Noirbois.

Acte 5 : le grand méchant loup. Les forces du Bien et du Mal s'affrontent sur le grand échiquier par l'intermédiaire des PJ. Chaque camp joue aux héros un tour pendable, à sa manière. Héros et dragon vont s'affronter cette fois en incarnant des personnages de conte. Le dragon est transformé en grand méchant loup et les PJ deviennent les trois petits cochons et le petit chaperon rouge… Une course poursuite s'engage et il leur faut trouver un refuge !

Acte 6 : plus dure sera la chute. Sylène est à présent âgée de 70 ans. Il s'agit de son dernier saut. Lorsque les PJ la rencontreront pour de bon, elle aura cet âge avancé. Cette fois, le dragon doit être défait dans son antre, et en cas de victoire, la Chronosphère émettra une violente explosion qui l'emprisonnera sous terre pendant six siècles. Ainsi le veut la boucle temporelle. Sylène devra également intervenir pour désolidariser à temps les PJ de la Chronosphère et les renvoyer dans leur époque. Dans le cas contraire, ils resteraient eux-aussi emprisonnés sous terre, ce qui leur serait fatal…

Les visions de Sylène

En vieillissant, Sylène est devenue une puissante prêtresse de Trenner, le dieu du temps et des ancêtres. Dans son temple perdu des monts Ethernos, elle a passé un temps considérable, la majeure partie de sa vie d'adulte, à méditer et à essayer d'obtenir des visions du passé. Des visions qui lui permettraient de comprendre la logique de toute cette histoire, de sa propre vie, de celle de ses parents et la signification de ses rêves et de ses disparitions.

La technique qu'elle a acquise lui permet de voir les événements par les yeux d'autrui, que ce soit un des protagonistes de notre histoire ou même un animal. Les scènes dont elle a été témoin sont légion, sans doute des centaines de milliers. Une immense majorité de ces moments sont sans importance et mettent en scène des inconnus.

Mais parfois, perdue au milieu d'années entières à chercher le passé par les yeux des autres, une scène correspond a ses attentes. Ce sont ces visions qu'elle va partager avec les PJ, par l'intermédiaire de la Chronosphère, à chaque fois que l'objet les transporte sur un autre monde ou dans un autre temps. Ces scènes sont primordiales à la compréhension de l'histoire et Sylène espère qu'ainsi, les personnages seront mieux armés pour comprendre ce qu'ils doivent faire pour vaincre le Lytochronox.

Interagir avec Sylène

Sylène ne peut agir physiquement dans aucune scène. Elle est totalement intangible et ses interventions ne sont qu'une représentation de son esprit. Elle possède seulement le pouvoir étrange d'influencer le comportement erratique de la Chronosphère endommagée parce qu'elle est liée à l'artefact par son père.

Elle voit et entend tout ce qui se passe, mais ne peut communiquer clairement avec les PJ. Comme elle est intangible, ses cordes vocales ne produisent aucun son. En revanche, ses émotions peuvent transpirer dans la réalité des PJ, surtout lorsqu'elles sont fortes et incontrôlées. En vieillissant, elle va même réussir à développer une sorte de télépathie pour communiquer avec eux.

Fuir le combat

Swarathnak et les personnages sont liés par la Chronosphère tout au long de cette succession d'actes.

Il leur est impossible de s'éloigner les uns des autres, la sphère endommagée les rappelant systématiquement à proximité. À une exception près, l'avant-dernière scène où ils sont incarnés en créatures symboliques.

Un héros : lorsqu'un personnage s'éloigne à 30 mètres du dragon, il commence à sentir une puissance qui le retient. Les 10 mètres suivants, sa vitesse est divisée par 2 et il sent une forte résistance à sa progression jusqu'à ce qu'il arrive à 40 mètres de distance du dragon. S'il continue et franchit cette limite, la Chronosphère produit un éclair qui frappe le personnage dans un claquement de fouet lumineux, le décolle du sol et le ramène près du dragon (la foudre semble émaner du corps du dragon).

Le personnage subit 2d6 dégâts d'électricité et s'écrase à 2d6 mètres du dragon. Il subit 3d6 dégâts de chute et doit faire un test de Dextérité (Acrobaties) DD 15 ou tomber au sol.

Le dragon : si c'est le dragon qui s'éloigne, par exemple dans une tentative de fuite, un éclair éclate entre le dragon et chaque personnage. Le dragon subit 4d6 dégâts de foudre et l'ensemble des personnages doit faire un jet de sauvegarde de Force DD 12. Si au moins trois personnages réussissent, le dragon et rappelé en plein milieu des PJ ou juste devant eux et il perd une action pour se remettre sur ses pattes. Sinon, ce sont les PJ qui sont déplacés. Chaque PJ subit alors 2d6 dégâts de foudre puis s'écrase à 2d6 mètres du dragon. Il subit 3d6 dégâts de chute et doit faire un test de Dextérité (Acrobaties) ou se retrouver *à terre*.

Le dragon tente de fuir la première fois qu'il passe sous le score de 50 pv. Dans les actes suivants, ayant compris l'inutilité d'une telle tactique, il combat jusqu'à la « mort ».

Acte 1 : la salle du portail

Le premier combat est sans doute le plus difficile pour les PJ car ils sont probablement déjà blessés.

Durée maximum : 5 rounds. Logiquement la fin devrait se produire au moment ou un PJ est vaincu, sur l'intervention de la petite Sylène. Quoi qu'il arrive au bout de 5 rounds, Sylène terrifiée met fin au combat. Ce n'est qu'un échauffement…

Ambiance

Lumière bleue aveuglante, secousses sismiques, salle fermée.

Particularités

- **Le puits de lévitation** tombe définitivement en panne dès l'arrivée du dragon. Un système de sécurité entre en action et des échelons rétractables sortent alors de la paroi. Il faut deux rounds pour descendre par ce moyen, trois rounds pour remonter.
- **En raison des secousses sismiques**, à chaque tour, il faut faire un test de Dextérité (Acrobaties) DD 10 pour ne pas être déséquilibré. Un personnage déséquilibré subit un désavantage à toutes ses actions et voit sa vitesse divisée par 2.
- **Un PJ qui tente de traverser le portail** reçoit un puissant arc électrique pour 3d6 dégâts de foudre (la moitié en cas de jet de sauvegarde de Constitution DD15 réussi) et se fait repousser de 6 mètres en arrière (test de Dextérité (Acrobaties) DD 15 pour ne pas chuter au sol).



Sylène



Dragon adulte

Dragon noir adulte, voir *Créatures et opposition*

Tactique

Swarathnak est parfaitement conscient de l'effet destructeur de son souffle et il l'utilise dès qu'il en a la possibilité. Le reste du temps, il concentre ses efforts sur un PJ déterminé au hasard, toujours le même pour tout le combat. S'il réussit à l'éliminer, au prochain combat, il concentrera ses efforts sur un autre personnage. Il cherche en effet à déterminer si l'un des PJ est responsable du mal qui le ronge et si éliminer un tel PJ pourrait mettre un terme à la magie de la Chronosphère.



Sylène

Sylène arrive dans la pièce en même temps que le dragon. Il faut réussir un test de Sagesse (Perception) DD 15 pour la repérer. En effet, la petite silhouette terrifiée, semi-transparente se terre dans le coin Nord-Ouest de la grande salle, en partie masquée par le portail lui-même très lumineux.

Si le test initial est manqué, seul un PJ qui s'approche de cet angle de la pièce peut la remarquer. Toutefois, si un des PJ tombe à 0 PV, elle pousse un terrible hurlement psychique qui la rend lumineuse et remarquable un court instant. Tous les PJ sont submergés par la panique de la fillette.

Lisez ou paraphrasez le paragraphe suivant à vos joueurs :

Alors que (nom du personnage) reçoit un coup fatal, la scène semble soudain passer au ralenti. La chute de votre camarade dure une éternité. Tout se fige tandis qu'une puissante lumière blanche émane d'un coin de la pièce jusque-là dans l'ombre de la lumière du portail. Elle provient d'une toute petite fille qui vous regarde en poussant un hurlement silencieux. Elle seule semble ne pas évoluer au ralenti, elle plaque des poings serrés sur ses tempes et pousse un hurlement terrifié qui déferle brusquement dans votre crâne. Sa panique, une vague d'émotion colossale s'abat sur votre psyché et tout devient noir.

Vision 1 : Silthorn

Lisez ou paraphrasez le texte suivant :

Vous voici à nouveau le jouet des forces du temps et de l'espace. Vous commencez à bien connaître cette sensation pour l'avoir déjà subie lors de votre invocation dans les marais, puis au cours de l'accident qui vous a projetés en cette période reculée. Vous flottez dans l'éther. Cette fois encore, vous perdez toute notion du temps qui s'écoule et des visions étranges du passé ou de futurs possibles s'offrent à votre conscience, laissant le plus souvent une sensation volatile qui s'efface aussitôt. Mais une vision est plus claire, plus tenace que les autres et vous reste en mémoire.

Vous pourrez relire ou paraphraser rapidement le paragraphe précédent avant chaque vision. Voici donc la première. Elle montre un événement du passé, au moment de l'arrivée dans le marais de Swarathnak. Le druide d'Ombrebois, ami de Pelomonius, vint prévenir le dragon d'une prophétie émise par l'Oracle. Le dragon n'en fit aucun cas et tua le druide. La scène a lieu sur le plateau rocheux qui abrite l'antre du dragon. Cependant, à cette époque, le dragon n'avait pas encore corrompu les environs en une immense zone morte, dégageant des brumes corrosives.

Reprenez :

Vous contemplez un plateau de roche noire parfaitement circulaire qui émerge au beau milieu d'un marais. La géologie des lieux n'a rien de naturel. Vous volez haut dans le ciel et ce socle rocheux doit mesurer plusieurs centaines de mètres. Vous voyez la scène au travers des yeux d'un oiseau et vous descendez vers le plateau. Une forme noire jusque-là dissimulée par sa couleur, vient de se révéler à votre regard par un léger mouvement dans votre direction. Il s'agit d'un énorme dragon noir, sans doute Swarathnak.
Vous vous posez à quelques mètres du grand ver puis la perspective change. L'ombre que vous projetez désormais au sol montre celle d'un humanoïde. Vous prenez la parole.
« Salut à toi, ô grand dragon. Je suis venu te voir en te demandant humblement de renoncer à ton projet. La rumeur nous est parvenue que Kaossékas, ta reine sorcière, a annoncé l'organisation d'une loterie macabre et le sacrifice annuel d'une jeune femme. Nous te prions instamment de renoncer. Je sais que rien de ce que je pourrais te dire ne saura t'apitoyer mais écoute ceci… »

Le personnage n'a pas le temps de terminer que le dragon lève une énorme patte et le cloue au sol avec une rapidité stupéfiante. Vous voyez l'énorme gueule dégoulinante d'acide se pencher vers vous.
« Ce verbe à l'impératif était de trop, prononce tes derniers mots, mais vite ! »
« Sache que si ce sacrifice a lieu, des héros venus de loin sauront te vaincre et t'emprisonner sous terre. Moi, Sithorn druide d'Ombrebois, je te délivre ici la prophétie de Pelomonius l'Oracle qui jamais ne faillit. Et sur ma vie je t'enjoins d'en… »
Le dragon appuie plus fort sur la poitrine de l'homme. Vous êtes incapables de parler ni même de respirer.
« Pitoyable mortel, laisse-moi donc employer des mots adaptés à tes faibles capacités de compréhension. Les tiens écoutent-ils les suppliques des rats ? Non, car les rats sont de la vermine. Pour moi, vous n'êtes pas plus digne d'intérêt que des rats. Tu n'aurais pas dû me parler sans que je ne t'y invite. Je vais te liquéfier dans d'atroces souffrances avant de te dévorer. Et, à la fin de mon repas, je t'aurai déjà oublié… »
Le dragon ouvre la gueule et répand son souffle acide. Au loin, des chants, des rires et de la musique retentissent…

Acte 2 : la fête au village

Durée maximum : 8 rounds ou jusqu'à ce que le dragon ou un des PJ soit vaincu.

Ambiance

Fin de journée d'été dans un village de halfelins. La fête du village se transforme en cauchemar : hurlements des fuyards, gémissement des agonisants.

Particularités

- **Vérifier si les PJ ne sont pas sonnés**. À partir de l'Acte 2, au début de chaque acte, chaque personnage doit faire un jet de sauvegarde de Constitution DD 10 ou être étourdi au premier round. Dans ce cas, il ne peut pas agir. Un personnage peut prendre une action bonus pour observer correctement son environnement, sinon, au premier round, il peut juste apprécier la situation globale. Le dragon est quant à lui automatiquement désorienté au premier tour : il subit de plein fouet les effets de la Chronosphère. Il n'agit pas.
- **Le lieu est très encombré** : des gens qui fuient, des bancs et des tables sont renversés, tout déplacement est soumis à un test de Dextérité (Acrobaties) DD 10 ou divisé par 2.

Description des lieux

Le dragon et les PJ sont projetés en plein milieu d'une fête dans un village de halfelins. Un orchestre joue de la musique sur une scène. Les PJ arrivent les premiers, sur la scène ! La musique cesse dans une cacophonie brutale. Seul un trompettiste, à fond dans son solo, met plusieurs rounds à comprendre la situation et à s'arrêter ! Les danseurs surpris se tournent vers les héros.

Une seconde après, le dragon déboule de l'autre côté de la piste de danse, à environ 15 mètres des PJ, en plein milieu des tables de banquets qui s'effondrent sous son poids ! Heureusement, à ce moment là, presque tout le monde est sur la piste. Une vieille dame vient tout de même de se faire écraser sous une patte et quelques personnes sont renversées. Tout le monde se met à hurler et c'est la cohue.

Déroulement

- Au premier round, les gens hurlent et fuient en tous sens, certains restent bêtement les bras ballants. Une petite fille terrorisée par le dragon se fait renverser et reste au sol, un PJ qui a choisi de prendre une action bonus pour observer la remarque automatiquement.
- Au second round, le dragon souffle vers les PJ. Les halfelins restés sur la piste de danse sont liquéfiés. Derrière les PJ, le trompettiste soliste trouve également la mort. C'est l'horreur.
- Du troisième round au sixième round, le dragon attaque les PJ au contact.
- Une fois dans le combat, en plus de ses actions habituelles, le dragon peut saisir un halfelin blessé et le jeter sur un lanceur de sort (20 mètres) au prix d'une action légendaire. Jet de sauvegarde de Dextérité DD 10 pour l'éviter ou de Force DD 15 pour amortir sa chute. Dans les deux cas, un échec fait perdre l'incantation (le sort est consommé).

Sylène

Sylène est une petite fille de 8 ans. Il n'est pas évident au premier abord de la distinguer des halfelins. Elle porte le même genre de tenue que les villageois. Une fois de plus, elle est horrifiée et sa première réaction est de fuir avec les autres. Toutefois elle, est intangible et lorsque le dragon souffle, elle ne peut pas être affectée.

Elle se poste à une vingtaine de mètres du combat et observe. Elle essaye de se réveiller et de faire cesser le cauchemar. Il lui faut 8 round complets pour y arriver.

À la fin du 3e round et à chaque fin de tour ensuite, demandez un test de Sagesse (Perception) DD 18 à chaque personnage sans leur révéler pourquoi. En cas de succès, le PJ remarque une femme presque transparente qui

observe le combat à une vingtaine de mètre. Il s'agit en fait d'une fillette et non d'une halfeline. Elle semble très effrayée, mais ne peut détacher son regard du combat. Un personnage qui recherche spécifiquement la petite fille de la scène précédente obtient un *avantage* à son test de Perception.

Fin

Lisez ou paraphrasez le texte suivant.

Alors que le combat fait rage, vous sentez comme une vibration vous saisir, et, étrangement, elle semble émaner de vous-même. Puis l'image du dragon ondule bizarrement, il en va de même pour vos camarades. Un éclair jaillit de nulle part et frappe chacun d'entre vous. Dans un flash de lumière, vous sentez que vous êtes emporté dans les limbes.

Si les PJ ont vaincu le dragon, le saut se produit au moment où la Chronosphère est frappée ou juste après. Si c'est un PJ qui meurt et si c'est Sylène qui met fin à l'acte, adaptez le texte en conséquence.

Vision 2 : Pelomonius

Lisez ou paraphrasez le texte suivant.

Flash !
Sélona et Clovik sont agenouillés devant Pelomonius. Le grand visage en relief dans l'arbre semble s'estomper progressivement. Une goutte de sève perle de l'endroit où se devinait son œil, comme une dernière larme. Sélona la récupère religieusement dans une fiole de bois. Une feuille morte tombe doucement sur son épaule. Une seconde puis une troisième. Toutes les feuilles de l'arbre choient et tournoient en silence autour des deux silhouettes.
Sélona passe la fiole à Clovik et ce dernier avance de quelques pas. Un trou est creusé dans la terre à quelques mètres de là, Clovik dépose la fiole et commence à reboucher le trou.
Flash !
Le grand tronc gît couché au sol. Clovik regarde l'arbre, brûlé et fendu comme s'il avait été touché par un puissant éclair, d'un air désolé. Sélona, le ventre arrondi caresse l'écorce de l'arbre. « Même dans la mort, il reste le cœur de la forêt. Lorsque je suis en contact avec lui, je suis chaque arbre, chaque branche, chaque feuille. Je vois tout, il amplifie le don. Mais je ne suis pas en état de rester longtemps ici debout. J'en ferais le siège du pouvoir de la forêt.
- Je n'aime pas ça du tout, Sélona. Un jour, du sang coulera sur ce trône. Rappelle-toi ce que je t'ai dit du Noirbois.
- Je sais, quelque chose de terrible que je n'arrive pas à voir va arriver. Mais ce que je sais, c'est que cette chose arrivera quoi que nous fassions. Brûle-le et ce sera pire. Un mal inhumain va s'insinuer chez les mortels. Mais ce trône va contenir le mal et deviendra un outil pour lutter contre le dragon.
- J'ai du mal à te croire. Je serais vraiment plus rassuré si nous détruisions la souche, la source de pouvoir. Même si c'était notre ami. Mais on fera comme tu veux… »

Acte 3 : le temple saint

Sylène utilise sa force pour projeter la Chronosphère dans un plan du Bien afin de s'assurer l'aide d'un ange puissant pour combattre le dragon. Mais la scène ne se passe pas vraiment comme elle l'avait prévu et l'ange, qui ne tolère pas la violence dans ce lieu saint, impose un jeu d'énigmes.

Durée maximum : jusqu'à la fin des énigmes.

Ambiance

Le lieu irradie de paix et de calme. Une lumière saine et apaisante émane du sol.

Particularités

- Vérifier si les PJ ne sont pas sonnés.

Description des lieux

Sylène a réussi à transposer tout le monde dans un temple saint où veille un Planétar nommé Mille, un puissant ange au service des forces du Bien.

Sur le plan, un carreau correspond à 6 mètres. Le temple repose dans un souterrain mais de la lumière émane du sol. La hauteur de la voûte est égale à la moitié de la largeur de chaque salle.

Le plan

1. Portail : ce portail est similaire à celui décrit dans la pièce **9** de l'antre du dragon. Il est inactif.

2. Récolte de sel : la source naturelle qui s'écoule ici est fortement chargée d'un sel magique phosphorescent. Le sol chargé de ce sel luit doucement et l'eau elle-même est légèrement phosphorescente. C'est ici que l'Ange récolte le sel au prix d'un rude mais salvateur labeur. Il répand l'eau au sol et la laisse s'évaporer (il fait chaud dans cette caverne), puis il ratisse le sel.

3. Marches : les marches menant au temple sont démesurément hautes. Chacune d'elle mesure un mètre. Monter une marche correspond à un déplacement de 3 mètres (il y a au total 9 marches). Dans chaque marche sont taillées 7 niches et chacune contient un moulin à prière.

4. Salle du temple : le petit temple est installé sur une île. Il est composé d'une salle unique au fond de laquelle trône un bouddha doré, symbole de paix et de méditation.

Les quatre colonnes vers la paroi Nord sont gravées de textes de prière ainsi que les deux au Sud. Entre ces deux dernières, sur un tas de sel rond, un grand humanoïde médite en position du lotus. Une paire d'ailes immaculées est repliée dans son dos et une lance de près de deux mètres est appuyée contre une colonne.



Déroulement

Le dragon apparaît précisément à l'endroit où le numéro 4 est inscrit. Les PJ, s'ils sont 4 apparaissent devant chaque colonne. S'ils sont 5, le dernier apparaît au niveau du temple sur l'île (de préférence un lanceur de sort).

» Au cours des deux premiers rounds, l'ange ne fait rien.
» Au début du troisième round (Init 25), il ouvre les yeux et demande d'une voix calme de cesser toute violence. Il s'est contenté de chuchoter, mais tous l'entendent facilement malgré la fureur du combat. À ce round, chaque créature qui inflige une blessure à une autre subit en retour autant de dégâts qu'elle en inflige.
» Au quatrième round, il se lève et saisit sa lance et un mur de force emprisonne chaque personnage ayant fait preuve de violence.

« Quel que soit le différent qui vous oppose et quelle que soit la justesse de votre cause, cet endroit est un lieu sacré, nulle violence n'y est tolérée. Je me dois de vous prévenir que vous laisser aller à un tel penchant signifierait votre destruction immédiate et définitive, corps et âme voué au néant pour l'éternité. Je vous libère, à présent faites votre choix. »

L'ange ne plaisante pas, il n'intervient pas lui-même, mais au round suivant toute créature qui en attaque une autre subit le double de dégâts qu'elle en inflige, les dégâts sont multipliés par 4 au round suivant, 8 ensuite, etc. Combattre est sans issue et mène à l'oblitération.

Lorsque tous les protagonistes sont redevenus raisonnables (et le dragon l'est), il s'adresse aux PJ.

Lisez ou paraphrasez le texte suivant.

« Exposez-moi votre quête, je vous en prie. Dans le calme si possible. » Le dragon fulmine alors, menace de sa voix de basse. « Paix grand ver, il sied de respecter ce lieu que, déjà, ta seule présence maléfique souille. Remercie-donc la clémence du tout-puissant de ne pas t'avoir instantanément réduit au néant. »

Après avoir écouté les PJ, il prend la parole :

« Je vois que votre différent est inconciliable et qu'une issue à votre opposition est nécessaire. Toutefois, la violence n'est pas le seul moyen de résoudre un conflit. Je vous propose donc un défi d'énigmes. »
Il se tourne vers les PJ : « Si vous l'emportez, ce dragon sera vaincu et vous pourrez assener une attaque sur la Chronosphère. Vous ferez ensuite à nouveau un bond vers votre avenir. Si le dragon gagne, vous partirez sans rien gagner. »
Swartahnak proteste « Quel est ce marché de dupe ! Qu'est-ce que Swarathnak y gagne ? Quelle est cette justice étrange ? »
L'ange répond : « Rien à y gagner et tout à y perdre. Fait bien attention à ne pas invoquer la justice, dragon, je pourrais bien te prendre au mot… Bien. À présent puisque tout le monde semble prêt, commençons. »
L'ange réfléchi un instant. « Puisque vous êtes des voyageurs du temps. Nous allons décliner ce thème. »

Le jeu des énigmes

Le jeu prévoit cinq énigmes. Le premier camp avec trois énigmes résolues gagne. Chaque énigme est soumise aux joueurs qui doivent la résoudre avant que les dés ne déterminent que le dragon l'a fait.

Pour chaque énigme, lancez un chrono de X minutes. X dépend de la difficulté de chaque énigme et celle-ci est indiqué dans le texte correspondant. À la fin du temps imparti, faites lancer 1d6 par un des joueurs, sur un résultat de 1, le dragon trouve l'énigme et les PJ ont perdu. Sur un autre résultat, les joueurs disposent à nouveau de X minutes de plus. À la fin de ce laps de temps, le dragon trouve sur un résultat de 1 ou 2 au d6. Au troisième essai, le dragon trouve sur un résultat de 1 à 3, etc.

Une seule réponse peut être donnée par période. En cas de réponse incorrecte, on passe directement à la période suivante avec un lancer de dé pour le dragon (c'est à son tour de tenter de donner une réponse).

Sylène

Lorsque les PJ arrivent, le fantôme de Sylène est agenouillé dans le petit temple sur l'île, pour les invoquer.

À leur apparition, elle sort sur le perron et observe la scène. Elle ne peut rien faire d'autre.

➔ Elle va toutefois essayer de communiquer par télépathie avec un PJ (celui qui possède la plus haute sagesse) pour l'aider en lui soufflant une réponse. Choisissez le moment de votre choix, si vous sentez que ça se traîne en longueur, si les PJ ont vraiment trop de mal et sont en train de perdre. Plutôt vers la fin des énigmes alors qu'un dé vient d'indiquer que le dragon trouve la réponse, Sylène offre la solution au PJ juste avant. L'ange n'est pas dupe, il ne révèle rien, mais se tournant vers Sylène, il déclare :

« La route des enfers est pavée de bonnes intentions. Vous le découvrirez bien trop vite. »

1. Les bougies

> *« Un moine doit prier pendant 6 heures précisément. Il a à sa disposition trois bougies jamais allumées. Il sait que la bougie rouge se consume en 4 heures, la bougie noire en 3 heures et la bougie blanche en 1 heure. Que doit-il faire pour s'assurer qu'il va bien prier 6 heures exactement, pas une minute de plus, pas une de moins ? »*

Durée X = 1 minute
Réponse : allumer les trois bougies en même temps. Lorsque la bougie blanche (1 h) a terminé de se consumer, il éteint la bougie noire. Lorsque la bougie rouge termine de se consumer (après 4 h) , il rallume la bougie noire (où il reste précisément 2 heures).

2. Le temps

> *« Je commence la nuit, je finis le matin, je commence en novembre, je termine en juin et je passe deux fois dans l'année, qui suis-je ? »*

Durée X = 2 minutes
Réponse : la lettre « N »

3. Le ver

> *« Sur l'étagère du mage Aerius, l'encyclopédie des créatures étranges trône fièrement. Elle est constituée d'un tome par lettre de l'alphabet, de A à Z, recensant l'ensemble des créatures magiques du monde. Un petit ver qui n'a aucun respect pour la connaissance (l'ange regarde le dragon d'un air entendu) s'insinue entre les livres de la bibliothèque et commence à grignoter l'encyclopédie. Il commence son parcours à la première page du premier tome de l'encyclopédie, la lettre A, et s'arrête à la dernière page du dernier tome, la lettre Z, et se déplace horizontalement en ligne droite. Sachant que chaque tome mesure 1 pouce d'épaisseur et que les tomes sont rangés dans l'ordre, quelle est la distance parcourue par le petit ver ? On négligera l'épaisseur de la couverture de chaque tome. »*

Durée X = 3 minutes
Réponse : 24 (et pas 26). Pour comprendre, il faut ranger des livres côte à côte sur une étagère et se rendre compte que lorsque son dos est apparent, la première page d'un livre se retrouve à droite et la dernière à gauche. Le petit ver ne dévore donc pas le premier tome ni le dernier…

Mon PJ est intelligent !

Résoudre les énigmes sur un lancé de dé n'est pas très amusant, c'est pourquoi nous vous proposons plutôt de faire travailler la cervelle de vos joueurs. Toutefois, pour simuler l'intelligence supérieure de certains personnages vous pouvez utiliser cette simple procédure : chaque joueur peut revendiquer 1 minute de temps de réflexion supplémentaire par point de modificateur d'Intelligence de son personnage.

Ce bonus peut être utilisé une seule fois, réparti sur l'ensemble des énigmes au gré du joueur, par tranche de 1 minute. Vous accorderez ce temps de réflexion supplémentaire à l'ensemble des joueurs, mais si la réponse est trouvée durant ce laps de temps, considérez que c'est le personnage concerné qui a trouvé la réponse et cela quel que soit le joueur à l'origine de l'idée lumineuse.

Un MJ impitoyable pourrait aussi demander à un joueur dont le personnage possède un modificateur d'Intelligence négatif de garder le silence et de cesser d'aider ses camarades dès la moitié du temps écoulé !



4. Les sabliers

> *« Voici deux sabliers. Le gros permet de chronométrer précisément 7 minutes. Le petit permet de chronométrer précisément 4 minutes. Comme vous le voyez, aucun n'est gradué d'aucune façon. Comment faire pour mesurer précisément 9 minutes à l'aide de ces instruments ? »*

Durée X = 2 minutes
Réponse : renverser les deux sabliers jusqu'à ce que le petit soit vide, soit 4 minutes. Retourner le petit sablier et le laisser s'écouler jusqu'à ce que le gros soit vide, soit 3 minutes. Ce qui fait en tout 7 minutes.

Puis il doit retourner le gros et le laisser s'écouler jusqu'à ce que le petit soit vide, soit 1 minute. Ce qui fait en tout 8 minutes.

Enfin il doit retourner le gros et attendre qu'il soit vide. 9 minutes se seront écoulées.

5. L'artisan

« Un soldat sans le sou veut acheter une épée. Il dit au forgeron : " Je te propose un défi : tu m'offres l'épée si je réussis à écrire sur cette feuille le temps qu'il te faut pour forger cette épée. " Le forgeron, intrigué, accepte le pari. Mais comme il est radin, il se dit que même si l'homme devine le temps exact, il pourra mentir sur la durée pour ne pas lui offrir l'épée ! Pourtant, au final lorsque le soldat lui montre sa réponse, le forgeron lui offre l'épée... Pourquoi ? »

Durée X = 1 minute
Réponse : le soldat a écrit « *le temps qu'il te faut pour forger cette épée* ». C'était le défi, il a réussit.

Vision 3 : Kaïthan et Sylène

Lisez ou paraphrasez le texte suivant.

Après un flash aveuglant, vous retrouvez la vue. Vous voyez par les yeux d'un homme, vous ressentez la main d'une femme qui broie la vôtre avec une force incroyable. Le beau visage est marqué par la douleur, mais vous reconnaissez Sélona. Elle est couchée sur un lit, son ventre nu est distendu par la grossesse.
Flash !
Sélona, apaisée et endormie, serre entre ses bras deux bébés.
Flash !
Deux enfants de deux ans jouent ensemble, un petit garçon brun et une petite fille blonde. Le petit garçon semble toujours savoir où se cache la petite fille, ce qui l'énerve beaucoup.
Flash !
Vous êtes un écureuil et vous observez des hommes qui courent dans la forêt. Ils appellent et prononcent toujours le même nom : « Sylène ! Sylène ! »
Flash !
Vous tenez le petit garçon qui courait derrière la petite fille par les épaules. Le petit garçon vous dit : « Elle est partie. » Vous répondez : « Où, Kaïthan, sais-tu, où ? » Il hausse les épaules. À côté, Sélona pleure. Le petit garçon lui prend la main. « Pleure pas, maman, Sylène va revenir, promis. »
Flash !
Le même petit garçon a grandi, il a environ cinq ans à présent. Il tient par la main la petite fille qui semble toujours avoir seulement deux ans. Elle le suit difficilement et essuie ses yeux emplis de larmes. Il la lâche et court vers vous en criant : « Maman, maman, Sylène est revenue, Sylène est revenue ! »
Flash !
Vous êtes à nouveau sur le plateau de pierre noire au milieu du marais mais il y a du changement. Deux grandes statues sont érigées et deux autres sont au sol. Des tailleurs de pierre sont en train de les sculpter et le bruit régulier des burins et des ciseaux se fait entendre. Vous posez la main sur l'épaule du petit garçon qui a encore grandi.
« Regarde Kaïthan, tu vois cette statue, c'est celle de [nom du personnage], un puissant guerrier. Tu vois son épée ? C'est avec cette arme qu'il a combattu le méchant dragon. Et là-bas, c'est [nom du personnage], la magicienne, elle utilise un bâton magique.
- Ils sont partis comme Sylène ?
- À peu près oui, mais je ne sais pas quand ils reviendront. S'ils reviennent. Enfin, ils sont déjà revenus d'une certaine façon. Mais bon, je sens que tu es perdu. Je t'ai emmené ici pour une autre raison. Ferme les yeux et respire comme je te l'ai appris »
Le petit garçon, ferme les yeux et se concentre.
« Bien, à présent dirige ton regard intérieur vers le sol. Passe le sol et laisse-toi descendre. »
Un moment s'écoule.
« Aïe !
- Bien, qu'as-tu ressenti ?
- Il y a des lignes d'énergie sous terre, plusieurs, et elles forment un nœud.
- Oui c'est cela, et c'est pourquoi ici, les anciens avaient construit sous terre un portail magique. Un appareil pour voyager ailleurs. C'est à cause de lui que bien des choses sont arrivées. C'est grâce à lui que, quand j'étais plus jeune, j'ai invoqué les héros dans le cercle des statues que tu vois en construction. Mais pourquoi as-tu dit « aïe » ?
- J'ai senti une présence, quelque chose de mauvais. Il est prisonnier du nœud. Il n'a pas de corps et il veut exister. Il souffre et il lutte pour s'échapper.
- Tu as raison mon fils, dit Clovik en lui caressant les cheveux. Tu viens de sentir la présence de Lytochronox, qui fut Swarathnak, le grand Drorn.
- Le grand dragon qui tuait les filles ?
- Celui-là même. Mais ne t'inquiète pas. D'après ce que je sais, il est prisonnier pour six siècles. »

Acte 4 : bienvenue en enfer !

Sylène a commis une grave erreur. En projetant la Chronosphère aussi loin sur les plans du Bien, elle a initié un mouvement de balancier qui projette les PJ et le dragon tout droit… en enfer !

Lors de cet acte, l'objectif des PJ ne doit pas être de tuer les démons, mais bien de résister plus longtemps que le

dragon afin de pouvoir frapper la Chronosphère au moment opportun.

Durée maximum : jusqu'à la mort du dragon.

Ambiance

Sombre et étouffante, la lumière provient du sol brûlant et rougeoyant. Des vapeurs acides s'échappent de fissures dans la roche.

Particularités

- Vérifier si les PJ ne sont pas sonnés.
- En plus d'être corrosif, l'air ambiant est brûlant. Toute créature qui n'est pas à la fois immunisée au feu et à l'acide doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 10 à chaque round ou subir l'état *empoisonné*.

Description des lieux

Cette vaste caverne, une parmi tant d'autres dans le dédale des enfers, est le siège d'une scène banale. Un démon d'un grade élevé supervise les souffrances de créatures mineures. Des êtres humanoïdes difformes à la peau brûlée par la corrosion utilisent des pioches primitives pour casser la roche et en retirer du minerai. D'autres mettent la pierre dans des hottes en os qu'ils emmènent ensuite vers le Nord. Des démons intermédiaires, armés de fouets cinglent les forçats qui se relâchent ou tout simplement par pur plaisir. Ces surveillants ont les mêmes caractéristiques et apparence que le démon du Noirbois du scénario 1 (voir p. 34).

Issues : les issues mènent toutes à des endroits dangereux : au Nord, de nombreux démons mineurs sont parqués dans des fosses. Au Sud, la descente mène au bord d'un vaste lac de lave en fusion. À l'Est, le court passage débouche sur un cul de sac. Enfin, à l'Ouest, un long couloir conduit aux appartements du maître des lieux, Roaticxcz.

Déroulement

Les PJ arrivent sur le sommet de l'avant-poste (à l'Ouest sur le plan) à 12 mètres au-dessus du sol de la caverne, juste devant un démon majeur (de type balor) installé sur un trône de pierre noire. Swarathnak arrive en bas, au milieu des mineurs.

Sylène arrive quant à elle, dans la petite grotte au Nord-Ouest. Elle ne comprend pas où elle est, le voyage lui a totalement échappé. Elle est hors de vue des PJ et en état de choc pendant les deux premiers rounds, au troisième round, elle avance avec difficulté vers la corniche pour essayer de saisir ce qui se passe.

Round 1. Les mineurs s'arrêtent de piocher dès le premier round, au moment où les PJ et le dragon apparaissent. Un instant de flottement.

En arrivant, le dragon écrase un surveillant qui hurle, déclenchant l'hilarité de tous les autres. À son initiative le démon majeur se lève de son trône et aboie un ordre. Il parle l'abyssal et un PJ qui le comprend saisit : « *Dépecez le dragon, je joue avec les autres.* ».

Dans un hurlement de joie, toutes les créatures se ruent sur le dragon et c'est le chaos !

Rounds 1 & 2 : les personnages peuvent entendre les hurlements de douleur du dragon qui se fait écharper à coup de pioches et de fouets. Son souffle acide est peu efficace et même s'il tue un démon mineur à chaque tour, il en vient de plus en plus. Il perd automatiquement 15 pv par round.

Roatixcz, le démon majeur a quitté son trône et joue un peu avec les PJ. Il ne craint pas grand-chose et répartit ses attaques sur différents PJ.

Round 3 : Sylène apparaît sur la corniche au Nord du bastion. Elle est située à 6 mètres de hauteur. La jeune fille de seize ans, silhouette fantomatique, semble « absente » : elle n'est pas encore remise du saut violent vers les enfers. Un test de Sagesse (Perception) DD 15 permet de remarquer son apparition.

Round 4 : Roaticxcz remarque Sylène et se téléporte près d'elle. Comme elle est immatérielle, il perd un tour à essayer de la saisir.

Round 5 : il lance domination sur Sylène.

Round 6 à 7 : le démon exerce des tortures psychologiques sur Sylène à présent sous sa domination psychique (les démons raffolent des jeunes filles pures) et en oublie les PJ. Sylène, agenouillée au sol, se griffe le visage et commence à se crever les yeux avec ses propres doigts. Oui, un démon, c'est très méchant ! Les PJ peuvent en profiter pour participer au massacre du dragon. Le démon ne s'occupe d'eux que si l'un des PJ lui cause réellement des dégâts importants. Quoi qu'il arrive, le meilleur moyen de mettre un terme au calvaire de Sylène est de vaincre le dragon et de frapper la Chronosphère pour sonner la fin de l'acte.

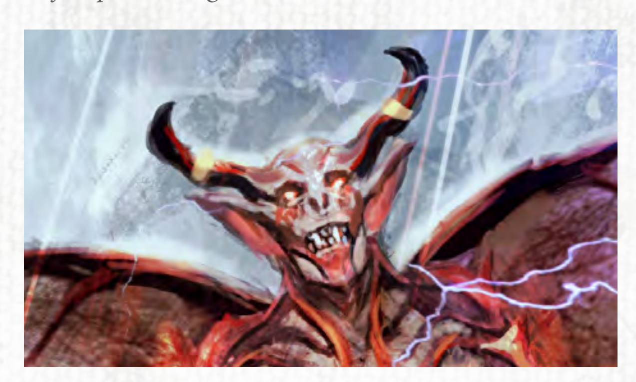
Round final : au moment où Swarathnak est terrassé, Roaticxcz a déjà lu dans les pensées de Sylène et lui donne l'ordre d'ouvrir un portail vers le plan matériel à travers la Chronosphère. Des démons mineurs et un surveillant franchissent le seuil au moment où les PJ effectuent un nouveau bond dans le temps et l'espace. Le ver est dans le fruit… La « suite », vous la connaissez déjà. Il s'agit du scénario 1.

L'enfer



Roaticxcz démon majeur (balor)

Roaticxcz est un balor (voir Créatures et opposition) dont l'indice de dangerosité est augmenté à 20, car il a accès aux pouvoirs magiques suivants (niveau 20, DD 20 pour les sauvegardes, caractéristiques d'incantation Charisme), chacun 3 fois par jour : dominer un humanoïde, dominer un monstre, immobiliser un humanoïde, mur de feu, tempête de feu, peur, strangulation.



Démon surveillant (x2)

Fiélon (démon) de taille M, chaotique mauvais
Classe d'armure 16 (armure naturelle)
Points de vie 97 (13d8+39)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
17 (+3)	17 (+3)	17 (+3)	5 (-3)	12 (+1)	13 (+1)

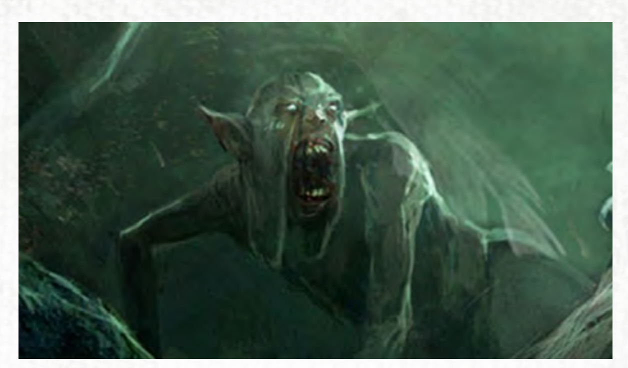
Jets de sauvegarde For +6, Con +6, Sag +4
Compétences Athlétisme +6
Résistance aux dégâts de feu, de foudre, d'acide ; contondants, perforants et tranchants infligés par des attaques non-magiques
Immunité contre les dégâts de poison
Immunité contre l'état empoisonné
Sens vision dans le noir 36 m, Perception passive 11
Langues abyssal, télépathie 36 m
Dangerosité 6 (2 300 PX)

Capacités

Vue du démon. Les ténèbres magiques ne bloquent pas la vision dans le noir du démon de Noirbois.
Résistance à la magie. Le démon est avantagé lors des jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

Actions

Attaques multiples. Le démon effectue deux attaques avec ses piques et une avec son fouet.
Piques. *Attaque d'arme au corps à corps :* +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 12 (2d8+3) dégâts perforants.
Fouet. *Attaque d'arme au corps à corps :* +6 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché :* 6 (1d6+3) dégâts tranchants plus 3 (1d6) dégâts de feu et la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 13 ou être mise à terre.
Téléportation. Le démon se téléporte par magie, avec tous ses objets équipés ou transportés, vers un emplacement inoccupé situé dans son champ de vision à une distance maximale de 36 mètres.



Démon mineur

Fiélon (démon) de taille M, chaotique mauvais
Classe d'armure 11 (armure naturelle)
Points de vie 22 (4d8+4)
Vitesse 6 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15 (+2)	11 (+0)	12 (+1)	5 (-3)	8 (-1)	3 (-4)

Résistance aux dégâts de feu, de foudre et d'acide
Immunité contre les dégâts de poison
Immunité contre l'état empoisonné
Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 9
Langues abyssal, télépathie 18 m (fonctionne uniquement avec les créatures qui comprennent l'abyssal)
Dangerosité 1/2 (100 PX)

Actions

Attaques multiples. Le démon effectue deux attaques : une avec sa morsure et une avec sa pioche.
Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 5 (1d6+2) dégâts perforants.
Pioche. *Attaque d'arme au corps à corps :* +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 5 (1d6+2) dégâts tranchants.

Vision 4 : Sylène

Lisez ou paraphrasez le texte suivant :

Clovik vous fait face. Il est plus vieux que dans vos souvenirs. L'air grave, il se penche vers vous.
« Sylène est à nouveau partie. Elle n'est pas dans son lit. Je l'ai cherchée partout et elle n'est plus là. Comme l'autre fois, Kaïthan m'assure qu'elle va revenir… Un jour. »
Des larmes troublent votre vue…
Flash !
Vous montez un escalier en colimaçon et vous tenez par la main une petite fille blonde d'environ huit ans. Vous remarquez que votre main est parcheminée et tachée d'avoir connu de trop nombreuses saisons.
« Doucement, Sylène, doucement, je n'ai plus vingt ans. »
Vous débouchez au sommet plat d'une tour ronde. Vous découvrez un petit port de pêche et de nombreuses maisons. Certaines sont en pierres. La tour où vous vous situez est perchée sur une île. De l'autre côté du bras d'eau, un mur d'enceinte est en construction. Vous êtes à Paleseaux au sommet de la tour d'Urbius.
« Ouahhhh, dit la petite fille.
- Ça te plaît ?
- Ça s'est vachement agrandi depuis la dernière fois !
- La dernière fois, Sylène, c'était il y a 40 ans…
- Ah.
Clovik soupire.
- Il faut que je te parle ma fille.
Sylène fait la moue.
- Ça n'est pas facile de t'expliquer, tu es trop jeune pour ces choses-là. Mais je n'ai pas vraiment le choix. Comment te dire... La prochaine fois, quand tu reviendras, je ne serais sans doute plus là.
- Pourquoi tu dis ça ?
Il la prend par les épaules.
- Regarde-moi Sylène, je suis déjà très vieux. Quand tu pars pour le monde des rêves, cela dure parfois très longtemps. Et quand on est trop vieux, on part aussi, tu sais. Tu te rappelle de grand-père ? »
La petite fille étouffe un sanglot et se blottit contre vous.
« Je ne veux plus partir dans le monde des rêves, papa, je ne veux plus.
- C'est ce que je souhaite aussi ma douce Sylène… Je veux que tu saches que… que tout est de ma faute. Je viens du futur, je ne devrais pas être là et cela a un prix. Malheureusement, c'est toi qui le paye. Et je ne peux rien y faire. Pardonne-moi. Pardonne-moi…
C'est un peu compliqué mais un jour tu comprendras tout. »
Flash !
Vous êtes dans un arbre, en train de gratter l'écorce de vos petites pattes. Sans doute celles d'un écureuil.
Un bruit vous fait lever la tête. En dessous une jeune fille blonde d'une quinzaine d'année chantonne : « Promenons-nous dans les bois, pendant que le loup n'y est pas, si le loup y était, il nous mangerait ! » Vous apercevez son visage et vous le reconnaissez. Mais votre mémoire est encore floue.
Un oiseau arrive juste devant la demoiselle et se transforme aussitôt en homme. Le nouveau venu est d'âge mûr.
« Sylène, que fais-tu ?
- J'en ai marre, j'ai médité déjà tout ce matin !
- Et il était convenu qu'il en serait de même cet après-midi.
- Tu me fatigues, j'ai envie de bouger.
- Je ne crois pas que tes envies soient le problème. Le problème, c'est le contrôle de ton pouvoir.
- Mon pouvoir, je le déteste ! À cause de lui, je… Tu n'es pas mon père, Kaïthan ! Papa est mort et je suis aussi vieille que toi ! »
La jeune fille part en courant. Kaïthan l'observe tristement et murmure. « Si tu savais, Sylène, si je pouvais te dire… »
Flash !
Kaïthan, les cheveux grisonnants est assis sur un vaste siège de bois, les yeux fermés, genoux repliés sous lui. Il ouvre les yeux et se redresse brusquement. Dans les bois, un cri. Une voix de femme qui hurle son nom. Sylène apparaît, échevelée, elle tâtonne devant elle, ses yeux crevés sont deux puits sanglants, ses doigts ruissellent de son propre sang. Elle se cogne aux arbres, se prend les pieds dans une racine et trébuche.
Kaïthan la secoure et la serre dans ses bras. « Kaïthan, les enfers, je les ai emmenés en enfer… et mes yeux, le démon ! Je ne vois plus, Kaïthan !
- Du calme, Sylène, je vais t'envoyer à Paleseau par les arbres, d'accord ? Tu te rappelles ?
- Paleseau ? Pourquoi, tu ne peux pas me soigner ?
- Je n'ai pas le temps de t'expliquer, Sylène.
- Mais !
- Ne discute pas pour une fois. Touche l'arbre à côté. Là, tends la main. »
Sylène touche l'arbre, Kaïthan ferme un instant les yeux et la jeune femme semble devenir une sève que le végétal aspire.
« Adieu, Sylène, tu n'es pas responsable. Tu ne peux voir que le passé. Moi seul voit le futur. Je t'aime. »
Brusquement, dans un claquement terrible, un fouet enflammé s'enroule autour de la gorge de Kaïthan qui s'écroule au sol et se fait traîner au pied d'un grand démon ailé.
« Toi, tu restes là ! » Un autre démon ailé agrippe Kaïthan et l'emmène vers le trône de la forêt. « Trop de vie, trop de lumière dans cette forêt, il va falloir remédier à ça… », grince le démon.
Flash !

Acte 5 : le grand méchant loup

Durée maximum : jusqu'à la mort du loup ou de tous les PJ.

Ambiance

Conte pour enfant, version sombre. La forêt est noire et oppressante, on sent l'influence du Noirbois et du démon.

Particularités

Les PJ sont transformés. Trois d'entre eux sont des petits cochons, le quatrième, de préférence un PJ féminin, est le petit chaperon rouge. Si les joueurs sont cinq, il y a un quatrième petit cochon.

Sylène n'est pour rien dans cette mascarade. C'est le démon qui a pris le contrôle de la situation tandis que l'ange tente de faire pencher la balance en la faveur des PJ. Les héros sont devenus des pions sur le grand échiquier de la lutte éternelle du Bien contre le Mal.

Description des lieux

Lisez ou paraphrasez le texte suivant :

Vous avez encore changé d'enveloppe corporelle. Cette fois vous êtes sur un chemin, au milieu d'une forêt sombre et effrayante. Vous êtes petits, bedonnants et votre peau est toute rose ! Devant vous, deux étranges petits cochons se tiennent debout sur deux pattes et, en tournant la tête, vous apercevez une petite fille habillée de rouge, portant un manteau à capuche et un panier.

Attendez… vous avez réussi à tournez la tête ! C'est nouveau, vous pourriez donc contrôler cette vision ? Non, la terrible vérité s'impose à vous : vous avez été transformé en petit cochon ! Et à voir l'expression ahurie des autres petits cochons, vous n'êtes pas le seul.

Vous vous apprêtez à interpeller vos compagnons d'infortune lorsque qu'un grognement terrifiant retentit dans la forêt non loin de là. On dirait le hurlement de rage d'un énorme loup. Un bruit de branches brisées et de broussailles écartées par une grosse bête progresse rapidement dans votre direction.

Ce nouveau corps semble faible et désarmé, que faites-vous ?

Le grand méchant loup (Swarathnak)

Bête de taille G, Chaotique Mauvais

Classe d'armure 14 (armure naturelle)

Points de vie 37 (5d10+10)

Vitesse 15 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
17 (+3)	15 (+2)	15 (+2)	3 (-4)	12 (+1)	7 (-2)

Compétences Discrétion +4, Perception +3

Sens Perception passive 13

Langues —

Dangerosité 1 (200 PX)

Capacités

Odorat et ouïe aiguisés. Le loup est avantagé lors des tests de Sagesse (Perception) basés sur l'odorat ou l'ouïe.

Avaler tout entier. Lorsqu'un personnage tombe à 0 PV le loup l'avale tout entier !

Actions

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 10 (2d6+3) dégâts perforants. Si la cible est une créature, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 13 pour ne pas être jetée *à terre*.

Petit cochon ou chaperon rouge (les personnages)

Humanoïde (petit cochon) de taille P, alignement variable

Classe d'armure 11 (armure naturelle)

Points de vie 18 (2d8+2)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON
08 (-1)	11 (+0)	12 (+1)

Le petit chaperon rouge a les mêmes caractéristiques que les petits cochons mais il possède un Mod. de DEX de +2.

Les personnages ont conservé leurs scores d'Intelligence, de Sagesse et de Charisme, mais toutes leurs caractéristiques physiques sont altérées. Ils ne portent ni armes ni armure et sont incapables d'utiliser une quelconque aptitude (dons, sorts, aptitudes de classe). Ils conservent leurs maîtrises d'armes (mais ils n'en ont pas), de compétences et de sauvegardes. Le petit chaperon rouge n'a pas de pot de beurre dans son panier, en revanche il a bien une galette. Elle a même des propriétés de guérison et chaque part (il y en a 8) permet de récupérer immédiatement 2d6 pv.

Ne laissez aucun répit aux joueurs, ils doivent réagir immédiatement. Ceux qui répondent aussitôt *qu'ils fuient en courant* sont saufs, pour l'instant. Ceux qui hésitent, risquent de périr rapidement ! Il faut suivre le chemin dans la direction opposée au loup qui surgit à quelques mètres d'eux.

➔ Si un PJ essaye de se cacher dans la forêt, expliquez-lui que les buissons qui bordent le chemin sont très denses et épineux. Il peine à avancer et il écorche sa couenne rose laissant perler du sang sur les buissons…

Si le personnage insiste pour se cacher, le loup va renifler son odeur et il va se faire dévorer, à moins de fuir par le chemin dès qu'il se sait repéré.

➔ Si un ou plusieurs PJ n'a pas fuit immédiatement, vous pouvez leur lire la description suivante :

Une énorme bête noire et hirsute bondit sur le chemin en brisant les branches basses. La créature déboule comme un taureau en furie et laboure le sol de ses griffes pour s'arrêter.
Elle consacre un court instant à jauger la situation. Sa monstrueuse gueule de loup dégouline de bave. Ses yeux jaunes sont très étranges, la pupille fend le globe à la verticale, comme l'œil d'un reptile.
« Mauuuuudites créatures, que m'avez-vous fait ? Je vais vous dévorer ! » La créature bondit.

Un personnage qui ne fuit pas va se faire dévorer, vous pouvez jouer le combat, mais il ne sera pas long…

La poursuite

Les personnages s'enfuient dans la forêt. Faites faire à chacun d'eux un jet de sauvegarde de Dextérité DD 10.

En cas d'échec, si le personnage avait fui sans attendre, il est à présent talonné, il n'a plus le droit à l'échec. S'il avait attendu, le loup est déjà à portée pour faire une attaque. Il faut réussir au total trois tests pour arriver sans encombre à l'étape suivante. Chaque échec signifie une attaque, mais le loup ne peut attaquer plus d'une cible à chaque fois. Lorsque le loup prend le temps de dévorer un petit cochon, les autres gagnent un round de répit !

Décrivez la poursuite haletante et le loup qui se rapproche de plus en plus. Les personnages sont complètement épuisés lorsqu'ils arrivent en vue d'une clairière où se trouve une maison de paille.

La porte est ouverte et les cochons ont simplement le temps de précipiter à l'intérieur et de faire tomber le loquet.

Si un personnage ne se réfugie pas dans la maison, il peut continuer sur le chemin derrière la clairière. Le loup s'arrête d'abord pour s'occuper de ceux qui sont enfermés dans la maison de paille. Si aucun personnage ne s'est arrêté, mauvaise pioche, car le loup les poursuit, mais la fatigue impose désormais un jet de sauvegarde de Dextérité DD 15.

Lisez ou paraphrasez le texte suivant :

Dès que vous avez refermé la porte, le loup s'arrête et gronde devant. Puis, il frappe doucement :
« Petits cochons, gentils petit cochons, je peux entrer ? … »
Soudain, il semble retrouver sa grosse voix :
« Mais pourquoi, je dis ça moi ? »
Si les personnages n'ouvrent pas, il reprend :
« Eh bien, je soufflerai et je gronderai, et la maison s'envolera ! »
Et il gronde et il souffle, souffle de toutes ses forces et la maison de paille s'envole.

Les personnages doivent à nouveau fuir ; mais ils ont eu le temps de se reposer et la difficulté des jets de sauvegarde de Dextérité reste la même.

La scène se répète pour la maison de bois qui s'écroule au lieu de s'envoler puis la poursuite reprend jusqu'à la maison de pierre. Là, il s'avère que le souffle du loup est sans effet.

Le loup souffle, il gonfle ses joues à les faire craquer, il souffle, il souffle et il souffle encore. Il gronde, il gronde et il gronde encore et il devient tout rouge, mais la maison de brique ne bouge pas. Elle ne tremble même pas.
Un silence de mort plane soudain sur le lieu…

Si les PJ écoutent attentivement, un test de Sagesse (Perception) DD 10 leur permet d'entendre des grattements derrière la maison puis sur le toit. Le loup essaye de passer par la cheminée…

Dans la cheminée, il y a encore quelques braises et un bon tas de branchages et de bois à côté (mais pas de marmite en vue !)

Les personnages doivent de dépêcher se souffler sur le feu pour le raviver et ajouter du bois !

S'ils font cela, ils peuvent entendre le loup tousser dans la cheminée puis hurler de douleur avant de s'enfuir. S'ils regardent par une fente entre les volets, ils auront la satisfaction de le voir s'enfoncer dans la forêt, la queue en flammes !

Si, les PJ ne font pas de feu dans la cheminée, le loup atterrit dans la cuisine et les dévore ! Si les PJ fuient, ils subissent les jets de sauvegarde de Dextérité DD 15 dus à la fatigue et risquent à nouveau de se faire dévorer avant d'arriver à la maison de mère-grand… Pas moins de 5 tests sont nécessaires avant d'y arriver (voir plus loin).

Visiter la maison en pierre

Une fois que le loup est parti, les PJ peuvent visiter la maison. Il n'y a que deux pièces au rez-de-chaussée : la pièce principale et la cuisine. Un escalier mène à une chambre sous le toit, il semble que ce soit la chambre d'un homme, vu les habits qui traînent là.

Sous l'escalier qui mène à l'étage, une porte basse donne sur un escalier qui s'enfonce dans les ténèbres. On n'y voit goutte, mais un tison enflammé permet d'aller y jeter un œil.

Au pied des marches, le premier explorateur pose le pied dans un liquide collant et sombre. Il s'agit de sang… Un tas de bois cache l'endroit d'où s'est écoulé le funeste liquide, à coté d'un billot dans lequel une hache est plantée.

Si les PJ contournent le tas de bois, ils trouvent le cadavre du bûcheron, la cage thoracique grande ouverte, pendu à des crochets de boucher. Si vous jouez avec des enfants, le cadavre est simplement couché au sol.

Ses entrailles ont été dévorées et il porte les marques d'une immense mâchoire (de loup). Mais alors qu'un PJ l'examine, le cadavre s'anime dans un craquement morbide et s'arrache aux crochets de boucher pour essayer de mordre et de griffer sa victime.

Cette scène n'a pas vocation à être très dangereuse mais seulement dérangeante. Il s'agit de bien faire comprendre aux joueurs qu'ils sont dans une version du conte corrompue par le mal où le pire peut arriver à tout moment…

Lorsque les PJ regardent à nouveau à l'extérieur, la nuit est tombée. L'obscurité est totale dans la forêt et on peut entendre les hurlements de plusieurs loups. Les PJ peuvent se confectionner des torches pour poursuivre leur chemin ou attendre le lendemain. En réalité aucun danger ne les guette jusqu'à leur arrivée à la maison de mère-grand. S'ils prennent du repos une nuit durant, ils récupèrent seulement 1d6 pv, la maison est lugubre et leur sommeil est agité de cauchemars noirs …

Faire demi-tour

Peut-être que les joueurs voudront revenir sur leur pas dans la direction d'où ils viennent. Environ un kilomètre après l'endroit où ils sont initialement apparus, le chemin donne sur une gorge de plus de 15 mètres de large et 50 mètres de hauteur au fond de laquelle coule une rivière aux eaux tumultueuses. Un pont permettait de franchir le cours d'eau, mais il est détruit, des traces de morsures et de griffes semblent indiquer que le Grand méchant loup est aussi passé par là…

Zombi

Voir *Créatures et opposition*



Le chemin

Derrière la maison de brique, le chemin continue dans la forêt sombre. Après dix minutes de marche, les bois cèdent la place à un marais. Un ponton de bois vermoulu, mais encore debout, zigzague vers l'inconnu et se perd dans les brumes.

Il faut à peine 5 minutes pour arriver à un îlot rocheux sur lequel est perchée une bicoque tordue mais solide. Une cheville de bois bloque la porte.

Voici la maison de mère-grand. Il s'agit en fait de Sylène qui attend les voyageurs du temps pour les mettre en garde contre le loup. Mère-grand ne peut se lever qu'avec peine et elle a hérité de la cécité de Sylène. Le loup est en fait déjà là, il s'est fait passer pour le bûcheron venu la prévenir que le loup rôdait.

Lorsque les PJ arrivent, il s'est caché à la cave. S'il a déjà mangé un petit cochon, il digère !

Hache à lame d'argent

Arme (hache d'arme), très rare

Hache +1 à une ou deux mains (dégâts 1d8 ou 1d10) dont la lame est en argent. Les dégâts de la hache sont considérés tranchants et radiants. Une créature doit avoir la résistance ou l'immunité à ces deux types de source de dégâts à la fois pour pouvoir profiter de sa résistance ou de son immunité. Contre un loup (ou un loup-garou), elle donne un bonus total de +3 en attaque et +2d6 dégâts radiants.

La hache est un cadeau de l'ange. Elle est un prolongement de son essence dans ce cauchemar. L'arme est consciente et peut parler à son possesseur, mais elle ne le fera pas, sauf pour le mettre en garde, au cas où il s'apprêterait à commettre une mauvaise action. À la discrétion du MJ, il pourrait s'avérer qu'elle ait davantage de pouvoirs, mais elle ne les accordera qu'à un héros dont le sens moral est sans faille.

Si le PJ qui détient la hache offerte par l'ange est d'alignement Bon, il la conserve pour la suite de ses aventures. Elle le suit dans ses bonds temporels. Sinon, elle disparaît dès la prochaine scène.

Action !

Si les PJ frappent, une voie féminine enrouée, sûrement une vieille dame répond : « *Qui est là ?* »

S'ils entrent en tirant directement sur la chevillette, la bobinette tombe au sol et la même voie les interpelle, plus effrayée cette fois.

Si les PJ se présentent elle lance le célèbre « *Tirez la chevillette et la bobinette cherra.* »

Lisez ou paraphrasez le paragraphe suivant :

Après avoir franchi la porte d'entrée, vous découvrez une vaste cuisine. Un escalier monte à l'étage et la voix de la vieille dame vient du haut. Dans la chambre, vous n'apercevez pas Mère-grand, elle est couchée dans un vaste lit, cachée sous un gros édredon.
« Approchez mes enfants, venez près de moi que je puisse vous toucher, je suis aveugle et je ne peux vous voir. »

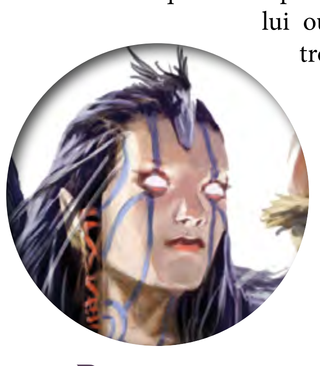
Mère-grand/Sylène est vraiment aveugle mais les PJ risquent de ne pas la croire. Une fois qu'ils ont approchés et qu'ils ont constaté qu'il n'y a pas de danger (à moins qu'ils ne la tuent directement d'un coup de hache !), elle essaye de les mettre en garde.

« Attention à vous, le mal essaye de se jouer de nous. Je pense que le dragon a été transformé en loup, il rôde dans la forêt pour vous dévorer. Heureusement, le bûcheron est venu me mettre en garde et me protéger. Il est à la cave pour s'occuper du bois. » Effectivement, un craquement se fait entendre dans l'escalier.

Si les PJ sont réactifs et qu'ils ont compris que le bûcheron est déjà mort, ils peuvent se préparer au combat. Dans ce cas, donnez-leur l'avantage de l'initiative. Sinon, c'est le loup qui a l'initiative et il attaque en priorité le porteur de la hache !

Cette fois il s'agit d'un combat à mort. Si les PJ gagnent, lorsque le loup est vaincu, Sylène leur ordonne de lui ouvrir le ventre, à l'intérieur, les PJ trouvent les cadavres des petits cochons qui ont été dévorés ainsi que la Chronosphère. Ils peuvent la frapper de leur hache, cela les mène à la scène suivante.

S'ils sont tous dévorés, les PJ passent aussi à la scène suivante, mais ils perdent les PV correspondants.



Rebecca

Vision 5 : Urbius

Lisez ou paraphrasez le paragraphe suivant :

Une fois de plus, il vous semble que vous êtes un oiseau. Perché dans un arbre, vous observez un homme qui vient de passer en dessous. Il est de dos, vêtu d'une robe bleue, il s'appuie sur un long bâton et s'éloigne doucement. Vous vous laissez tomber au ras du sol puis la perspective change, vous voici à hauteur d'homme.
D'une voix de femme, vous interpellez l'inconnu. « Magister. »
L'homme se retourne, il porte une longue barbe et de petits lorgnons. Il semble décontenancé « Vous, vous êtes…
- Je suis bien celle que vous cherchez.
- Je ne vous voyais pas si jeune. Votre âge…
- Le printemps me sied. Ne parlons pas de mon âge, mais plutôt de ce qui vous amène.
- Hum, vous n'êtes pas sans savoir que Lytochronox étend son pouvoir tyrannique dans les montagnes. Allez-vous le laisser faire ?
- Non. Qu'attendez-vous de moi ?
- J'ai besoin de renseignements et j'ai besoin que vous trouviez pour moi un lieu ancien pour un rituel.
- D'accord, mais un service contre un service.
- Que ? Vous m'avez dit que vous ne comptez pas laisser le dragon gagner.
- Exact, mais vous non plus, donc vous céderez à ma demande. Une chose en échange des renseignements, une autre en échange de l'emplacement du lieu pour votre rituel…
- Que voulez-vous au juste ?
- Rien qui puisse vous empêcher de mener à bien votre combat contre le dragon, bien au contraire, ni même vous nuire. Alors, marché conclu ?
- Vous ne m'avez pas encore donné vos exigences !
- Non mais vous avez mes conditions et c'est à prendre ou à laisser. Vous n'aurez pas le droit à une seconde chance… Alors ?
- Vous êtes jolie pour une sorcière mais vous n'en êtes pas moins une sorcière ! Malédiction ! Je n'ai pas le choix, je… J'accepte.
- Une chance que vous me trouviez jolie, car ma première exigence nous permettra de vérifier si vous êtes encore capable d'honorer une jeune femme comme il se doit !
- Malédiction !
- Seconde exigence, vous ne remettrez jamais les pieds dans mon marais après cette nuit. Pour votre rituel, vous enverrez votre apprenti, le jeune Clovik.
- Ma…
- Malédiction, oui je sais. Mais entrez donc plutôt dans ma modeste demeure et mettez vous à l'aise mon cher Urbius. »

Une hutte perchée sur quatre gigantesques pattes de volatile surgit dans votre champ de vision et se plante devant vous. La porte s'ouvre, vous avancez et, au moment de franchir l'entrée, votre vue semble soudainement bloquée par un mur invisible. Rebecca apparaît dans l'embrasure et se tourne vers vous. Elle est si jeune que vous lui donneriez à peine vingt ans !
Elle regarde dans votre direction et dit : « Ce qui va se passer maintenant ne regarde que moi, tantine. Et tu sais bien que tu n'as pas accès à ma maison.
- Que dites-vous ?, lance une voix de vieillard à l'intérieur de la hutte.
- Je parlais à mon corbeau.
- Bien sûr, bien sûr, je ne suis pas encore sénile !
- Allons, allons, ne faites pas l'enfant, tout va bien se passer. »
Et elle ferme la porte en vous faisant un clin d'œil.

Acte 6 : retour au marais

Voici la scène finale. Les personnages sont téléportés dans le « présent » du dragon. Cet à dire à l'époque où ils ont exploré l'antre du dragon. Le combat final a lieu sur le plateau rocheux qui recouvre l'antre du dragon. C'est leur dernière chance de vaincre.

A priori, le dragon a déjà été défait dans au moins deux scènes : celle de l'ange et celle des enfers. Plus éventuellement la scène du grand méchant loup. Le dragon débute donc avec un score de PV déjà bien réduit.

Durée maximum : pas de durée maximum

Déroulement

Round 1. Le Dragon et les PJ s'incarnent à une vingtaine de mètres les uns des autres sur le sol noir et rocailleux. Dans la brume corrosive qui cache le ciel, on distingue faiblement la silhouette d'une femme en robe. Un masque blanc sans ouverture pour les yeux lui cache le visage. Avant que qui que ce soit n'agisse, elle frappe dans ses mains et une onde de choc concentrique s'en échappe. La brume est repoussée dans un rayon de 50 mètres autour d'elle, laissant apparaître le ciel bleu et le soleil.

Round 2. Sylène envoie un message télépathique a tous les personnages. « *Nous sommes à la fin du temps qui m'est alloué, il faut vaincre ou mourir* ».

Le combat se poursuit jusqu'à la mort du dragon. Lorsque le dragon tombe à moins de 50 pv, elle envoie une nouvelle consigne télépathique.

« *Lorsque le dragon sera terrassé, venez à mon contact et laissez-moi faire. Ne me lâchez-pas, quoi qu'il arrive.* »

Lorsque le dragon est vaincu, Sylène devient matérielle pendant un round. Elle lance une petite sphère métallique au sol en disant « *Maintenant !* ».

Au round suivant, elle redevient immatérielle et tout PJ qui la touche à ce moment-là perd toute substance. Celui qui rate cette occasion, reste dans son état normal et l'explosion à venir va sans aucun doute mettre un terme à sa carrière de héros…

Lisez ou paraphrasez le paragraphe suivant :

Vous touchez une femme famélique, ridée, épuisée. Vous le sentez à travers ses habits. Elle lève la tête au ciel et vous êtes soudainement propulsés en l'air. Des éclairs jaillissent de la Chronosphère et foncent vers vous, comme si l'artefact voulait vous ramener à lui alors que vous vous éloignez de la dépouille du dragon. Vous comprenez maintenant l'utilité de la petite sphère de métal déposée par la femme : les éclairs se courbent et reviennent vers le globe qui les absorbe.
Pendant ce temps, des éclairs frappent également le dragon. Il semble lui aussi perdre sa substance. Mais, au lieu de s'élever vers le ciel, il s'enfonce dans les entrailles de roche noire du piton rocheux.
Peu de temps après la disparition du dragon, une énorme déflagration secoue le sol, la brume toxique est soufflée et la roche s'ouvre en ondes concentriques. Le vaste plateau noir se soulève de plusieurs dizaines de mètres. Son centre entre en éruption et projette un véritable geyser de pierre vers le ciel. Il monte vers vous et vous traverse comme si vous n'existiez pas puis redescend dans une avalanche de roche et un énorme nuage de poussière. Le plateau tout entier a été pulvérisé !
La vieille dame, toujours au milieu de vous, vous fait un signe d'adieu. « Ainsi soit-il », dit-elle et vous vous sentez basculer à nouveau dans les limbes du temps…

Vous pouvez choisir de terminer ce scénario sur ce dernier paragraphe en forme de cliffhanger ou passer à la vision suivante. Dans le premier cas, vous garderez cette vision en ouverture du dernier scénario.

Vision 7 : Rebecca

Cette vision montre aux PJ ce qui s'est passé lorsque le dragon a émergé de son emprisonnement dans le marais, cinq années avant leur invocation par Clovik.



Lisez ou paraphrasez le paragraphe suivant :

Vous êtes à nouveau dans le marais. Comme au tout début de cette aventure, celui du cercle de statues antiques où vous avez été invoqués. À un détail près, dans votre souvenir, l'une d'elle était tombée au sol. Ici, elles sont encore toutes debout. Vous réalisez soudain, malgré l'érosion du temps et des éléments qui ont élimé certains détails, que ces monuments ont sans doute été élevés à votre effigie…
C'est l'hiver. Le gel qui saisit l'eau boueuse l'atteste. Cette fois, vous voyez par les yeux d'un corbeau. Vous êtes perché sur l'épaule d'une vieille femme voûtée. Elle tourne la tête vers vous. Il vous semble la reconnaître et un éclair de compréhension passe dans ses yeux.
« Alors, on espionne depuis les limbes, voyageurs du temps ? »
En entendant sa voix, vous êtes saisi d'effroi en la reconnaissant. Il s'agit à nouveau de Rebecca, la sorcière que vous avez connue bien plus jeune. Elle fait un signe de la main et le corbeau s'envole et se pose au sommet d'une statue d'où vous pouvez voir le marais environnant.
Soudain, le sol tremble. La pierre levée où le corbeau est perché vacille dangereusement. Juste à côté, une autre statue moussue s'écroule avec fracas et se brise. Une vingtaine de mètres plus loin, la glace se fend et la terre gelée entre en éruption. Une forme imposante émerge de la gangue de glace et révèle la silhouette d'un monstre reptilien. Le monstre de pierre déploie alors ses ailes. On dirait bien un dragon. La créature est étrange, elle semble en partie composée d'énergie bleue et de blocs de roche noire mal ajustés, comme une armure enfilée à la va-vite. Des arcs électriques parcourent le long corps de ce grand ver étrange.
La créature s'ébroue et laisse échapper un étrange grondement polyphonique vers les cieux. Lorsque son écho se tait, Rebecca qui s'est agenouillée tête baissée tousse discrètement pour se faire remarquer.
Le monstre de roc et de lumière tourne la tête vers elle et sa voix, un étrange mélange de plusieurs sonorités et de plusieurs timbres à la fois, se fait entendre.
« Misérable créature, en quel lieu et en quel temps sommes-nous, parle !
- Ô puissant Swarathnak, nous sommes dans le marais, ton marais, même si le monument de pierre noire n'est plus. Il s'est écoulé six siècles depuis que tu foulas cette terre.
- Comment une créature à la vie si courte peut connaître mon nom, s'il s'est écoulé six siècles ? Qui es-tu ? Ta présence ne doit rien au hasard, vieille femme…
- Tu as raison bien entendu, ô créature ancienne. Je suis Rebecca, druidesse et héritière du sang de Pelomonius et je n'ai plus d'âge même si je suis née bien des années après ta disparition. Par mon héritage, je possède le don d'oracle et je suis venu te livrer une prophétie, comme le fit un de mes prédécesseurs, le druide Sithorn que tu ne jugeas pas utile d'écouter. Une prophétie sur ta mort.
- Grrrrr, parle ! Je t'écoute.
- Un service contre un service, puissant Swarathnak.
- Je devrais plutôt te réduire en bouillie, insolente !
- La prophétie que te livra Sithorn ne s'est-elle pas réalisée ? Je te demande simplement d'épargner ma vie et de quitter ce marais à jamais. En échange, je te permets de connaître l'avenir et ainsi d'éviter ta propre destruction. Le marché n'est-il pas honnête ? »
Le dragon de pierre et de lumière s'approche de Rebecca. Il la toise de toute sa puissance, mais elle ne frémit pas. Au contraire, elle se redresse et le regarde droit dans les yeux.
« Je ne suis pas un rat, puissant seigneur.
- Je te l'accorde et j'accède à ta demande.
- Ai-je ta parole de partir sitôt notre conversation terminée et de me laisser en paix, ô puissant ?
- Tu as ma parole, maintenant parle.
- Ceux qui t'ont emprisonné sous terre reviendront en ce marais, et quoique tu fasses, si tu les affrontes, ils seront tes Némésis.
- C'est tout ce que tu as trouvé à m'annoncer ? Et je n'aurais aucun moyen d'échapper à mon destin, vieille folle ?
- Je vois les fils du temps. Ils se déploient comme une toile d'araignée, les possibles sont légion. Nul ne sait ce qui est inévitable. Le seul fait que je viens de t'en informer suffit à ouvrir de nouveaux possibles. Car rien ne t'oblige à les affronter. Tu peux trouver d'autres moyens de leur infliger des tourments semblables à ceux qu'ils t'ont fait subir. Le supplice du temps est à présent un pouvoir qui est tien, tu peux les empêcher de venir à toi… Pour toujours.
- Je vois. Pourquoi me dire cela aujourd'hui femme ? Qu'as-tu à y gagner ?
- Une chance unique d'abattre un vieil ennemi dans les ténèbres. Et il ne s'agit pas de toi, seigneur Swarathnak.
- Tu ne manques pas de culot, sorcière. Mais qu'il en soit ainsi, j'accepte ta prophétie et je t'épargne. Mais cesse de me nommer ainsi. Swarathnak, n'est plus, que nul ne me nomme plus ainsi ! Je suis le maître de la pierre et du temps. Fais savoir aux mortels que leur seigneur se nomme désormais Lytochronox. »



Et si les PJ devaient perdre ?

Lors de ce dernier combat si les personnages sont en trop grande difficulté, vous pouvez faire intervenir Sylène. Sa magie peut affecter le temps. Par exemple, elle pourrait lancer un sort de hâte sur un guerrier ou même faire un arrêt du temps dont le prêtre du groupe pourrait bénéficier.

Si vous êtes impitoyable et que les PJ doivent perdre, alors le statu de héros du passé des PJ n'est qu'une vaste mascarade... en réalité, c'est Sylène qui fait le boulot et emprisonne le dragon en utilisant sa sphère métallique tandis qu'un dernier PJ réussit encore à tenir tête au dragon pour quelques instants. Bien entendu, les PJ en paieront le prix par la suite (voir débriefing).

Debriefing

Les PJ qui ont été vaincus pendant le combat temporel vont en garder des séquelles. Pour chaque scène où un PJ a été réduit à 0 pv, il perd 1 pv sur son score maximum (Ces PV seront récupérés à la mort définitive de Lytochronox mais chuuut, c'est un secret).

Voilà pour la mauvaise nouvelle. La bonne (dont Rebecca pourra les informer), c'est que pour leur ennemi, les conséquences seront pires encore car Sylène a agi pour réduire les blessures dont les PJ souffrent.

Si un personnage a « oublié » de s'accrocher à Sylène lors de la scène finale, il est sans doute mort… Définitivement. S'il avait la capacité de se téléporter avant l'explosion finale (par exemple un magicien), il peut avoir survécu. Dans ce cas, comme la Chronosphère ne le retient plus dans le passé, il est lui aussi rappelé dans le futur. À vous de voir si vous voulez le transférer à la même époque que les autres personnages ou à un moment un peu différent de votre choix (plus tôt ? Plus tard ?).

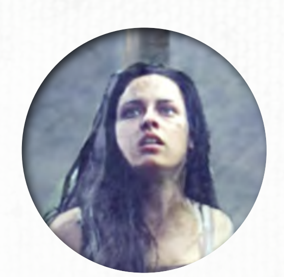
Fin du scénario 4

Annexe - Lignée de Clovik



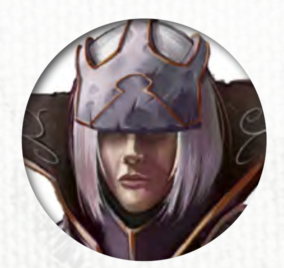
Clovik/Selmak

» **Clovik** devient Selmak dans le passé et fonde Paleseaux. Son sang et ses cendres dans la Chronosphère font de lui un paradoxe temporel vivant. Il transmettra cette magie à ses enfants et en particulier, sa fille Sylène.



Sélona

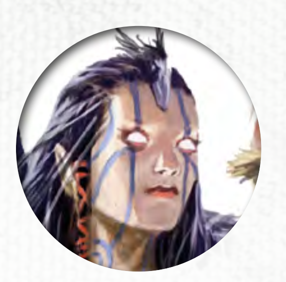
» **Sélona** épouse Selmak, elle boit le sang de Pelomonius ce qui fait d'elle un Oracle. Elle transmettra cette magie à son fils Kaïthan. Selmak et Sélona enfantent les jumeaux Kaïthan et Sylène



Sylène

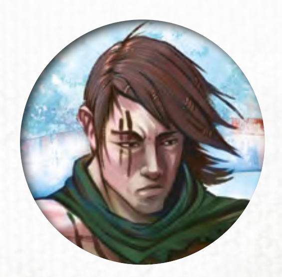
» **Sylène**, voyage dans le temps, souvent contre son gré. Elle vient en aide aux PJ lors du combat contre Sawarathnak.

» **Kaïthan**, oracle d'Ombrebois, voit les fils du destin. Il sait qu'il doit mourir sur le trône de la forêt, mais ne peut l'éviter. Kaïthan et la nymphe **Nadehla** enfantent Rebecca. Rebecca ne naît qu'après la mort de son père, aux mains des démons.



Rebecca

» **Rebecca**, oracle d'Ombrebois, elle voit les fils du destin et elle est liée à la nature. Elle vieillit ou rajeunit en fonction du cycle des saisons. Elle œuvre à la destruction de Noirbois et de Lytochronox. Rebecca et Urbius enfantent Noeth



Noeth

» **Noeth** : le sang de Rebecca et la gestation dans la bulle temporelle, forment un mélange détonant. Noeth vieillit dix fois plus vite que la normale et possède des pouvoirs magiques. Pour cesser de vieillir prématurément, il doit impérativement détruire la Chronosphère, devenue le cœur de Lytochronox.



« Maëla arrive en courant. Elle découvre la scène terrible. Il y a du sang partout. Axis Manndar, le grand prêtre tient dans ses bras le corps du mage Urbius. Ce dernier paraît tellement chétif. Berold de Forterre vocifère comme s'il connaissait déjà l'identité du tueur : « Il y a un assassin parmi nous ! » *Un flash lumineux éblouit soudain la pièce, ramenant le calme. Une image se forme au dessus du corps du défunt, translucide et un peu vaporeuse.* « Si vous entendez ce message, c'est que je suis mort… »



Scénario 5

La Guerre du Dragon

5
La guerre du dragon

En quelques mots...

Les PJ reviennent en vue de Paleseaux alors que la cité est assiégée. La bataille contre le dragon et ses armées est imminente. Urbius, le mage, convoque un conseil de guerre extraordinaire dans sa tour, mais le magicien est mystérieusement assassiné en pleins préparatifs. Sa demeure se transforme alors en prison pour piéger le meurtrier. Les PJ disposent de six heures pour trouver le coupable dans un huis-clos dantesque, enfermés avec des PNJ paranoïaques, avant que la tour ne soit à jamais coupée du monde. Et au matin, après cette nuit en enfer, il va falloir mener la grande bataille pour le destin de la ville.

Fiche technique

TYPE • Huis-clos/combat de masse
PJ • 4 à 5 PJ de niveau 9
ACTION ★★☆
AMBIANCE ★★☆
INTERACTION ★★★
INVESTIGATION ★★★

Un peu de contexte

Les PJ sont de retour dans le marais du dragon, mais les voyages dans le temps ne sont pas une science exacte. Il s'est écoulé deux ans depuis leur départ. En préambule, Rebecca les accueille et régénère le trône de la forêt à l'aide de la sève de Pelomonius. Après leur avoir fait don de deux artefacts puissants, elle se sacrifie pour le salut de la forêt et confie aux PJ une armée d'arbres corrompus. Avec cette escorte, les PJ sont prêts pour engager la bataille contre le dragon et ses armées.

Les PJ arrivent à Paleseaux alors que la cité est assiégée par les forces du dragon. Ils prennent contact, non sans difficulté, avec Urbius, le mage, qui convoque un conseil de guerre extraordinaire pour briser le siège de sa ville. Les membres du conseil ne sont pas d'accord sur la stratégie à suivre et, comme il n'y a pas de leader naturel, la négociation en assemblée plénière n'aboutit à rien. Urbius visite donc chacun des leaders dans sa chambre pour obtenir leur adhésion à son plan.

L'assassinat d'Urbius

Mais tandis que les PJ découvrent à l'intérieur même de la tour une conque magique qui peut leur assurer l'aide du Kraken, la structure de pierre est ébranlée par un séisme : Urbius vient d'être assassiné.

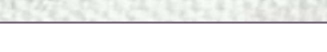
Urbius a laissé aux PJ un testament par l'intermédiaire d'une image animée de lui-même. Le magicien avait reçu de Rebecca une prédiction sur sa propre mort et il ne pouvait se résoudre à laisser l'assassin en liberté poursuivre son œuvre destructrice et mettre en péril la sécurité de la cité entière. Il a donc programmé la tour pour qu'elle devienne une prison pour son meurtrier. Il a toutefois prévu une sécurité permettant à d'éventuels innocents enfermés par accident de mettre un terme au processus en terrassant le coupable. La tour va rester fermée six heures, nul ne pouvant ni entrer ni sortir. Puis, l'image d'Urbius annonce qu'au bout de ces six heures, le bâtiment sera téléporté à jamais dans une poche dimensionnelle coupée du monde ! La seule solution pour s'en sortir consiste à tuer l'assassin dans cette même tour. Six heures pour une enquête contre la montre, émaillée de violents conflits. Au final, même si les PJ échouent, la tour s'ouvre au bout du délai. Urbius a bluffé !

La bataille de Paleseaux

Selon les décisions des PJ, leurs actions, la stratégie mise en place et le rôle de leurs alliés, la bataille de Paleseaux qui va suivre peut être une victoire totale ou une monumentale défaite. Au cours de la bataille de masse, les PJ ont plusieurs leaders adverses à combattre personnellement ou, par l'intermédiaire d'alliés comme

La peine de mort ?

Ce scénario propose d'attraper l'assassin et de le tuer sans autre forme de procès. C'est en tout cas la dernière ruse mise sur pied par Urbius pour ne pas que son meurtrier s'échappe. Le magicien sait que l'heure est grave et que son ennemi est aussi puissant qu'impitoyable. Il ne fait donc pas dans la demi-mesure pour créer un électrochoc et forcer ses invités à enquêter par tous les moyens possibles pour arrêter l'assassin et surtout l'empêcher qu'il ne rejoigne son maître. Maintenant, si cette conception de la justice vous heurte ou heurte celle de vos joueurs (même si à Héros & Dragons, bien des conflits se terminent pourtant l'épée à la main), libre à vous d'adapter l'avertissement d'Urbius et d'inciter les joueurs à « arrêter le vrai coupable ». Quoi qu'il arrive, le meurtrier ne se laissera pas prendre vivant, donc il se pourrait bien que cela ne change pas grand-chose à l'affaire. Mais c'est vous le patron, patron !



le Kraken (la créature qui était emprisonnée sous l'île de l'Oratoire lors du scénario 3).

Après la bataille, les PJ échappent de justesse à une tentative d'assassinat grâce à l'intervention de Sylène, la fille aveugle de Clovik.

I - Le Marais

Les PJ effectuent un nouveau voyage dans le temps. Inspirez-vous de la description de la fin du scénario 2 : ils revivent les événements précédents. Cela semble durer un court instant et une éternité à la fois. Mettant à profit leurs expériences passées, ils passent au niveau 9.

Lorsqu'ils arrivent dans le cercle de pierre, les PJ sont accueillis par Rebecca. C'est l'automne et la sorcière a désormais l'apparence d'une femme mûre.

> *« En retard, comme toujours, dépêchons-nous, le temps presse. Vous aurez le luxe d'avoir mal au crâne une autre fois ».*

Les PJ souffrent en effet d'un terrible mal de crâne pendant 24 heures (si vous êtes taquin, assignez-leur un malus de -1 à tous les tests). La sorcière est de méchante humeur, les PJ ne le savent pas, mais aujourd'hui, elle doit se sacrifier pour la bonne cause et cela ne la réjouit pas vraiment…

> *« Le temps est venu pour vous de terminer le travail commencé il y a six siècles. Vous êtes à présent aussi prêts qu'il est possible de l'être. Mais auparavant, nous avons quelques détails à régler. J'ai ici quelques présents venus du passé pour vous aider dans l'affrontement à venir. »*

Rebecca demande alors aux PJ s'ils lui ont rapporté le sang de Pelomonius. Une fois la fiole en main, elle mène les PJ au trône de la forêt. Si les PJ ne l'ont pas avec eux, ils peuvent la retrouver au pied du trône calciné, là où ils ont vu Sélona et Clovik l'enterrer dans une de leur vision du scénario précédent.

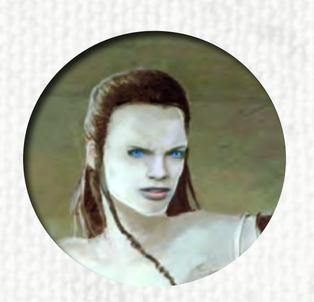
L'œil du dragon



Avant toute chose, Rebecca sort de sous ses vêtements une étrange boule dorée. Il s'agit du globe renfermant l'œil de Lytochronox qu'elle a récupéré lorsqu'il a fait cesser la bulle temporelle du scénario 1.

> *« Ceci contient l'œil de Lytochronox, celui qu'il a utilisé pour vous emprisonner ici. Après votre départ, lorsqu'il a annulé la bulle temporelle, il l'a rappelé à lui. Mais je m'en suis emparée et je l'ai utilisée pour créer cet artefact. Cette boule de cristal possède trois propriétés.*
> *La première est la seule qui ne soit pas dangereuse pour l'utilisateur. Le globe avertit de la présence du dragon, il brille d'une lumière dorée si vous approchez à moins d'une lieue de la bête* (environ 4 kilomètres)*.*
> *Plus vous approchez, plus le globe émet de lumière.*
> *Deuxièmement, à tout moment, si vous plongez votre regard dans le globe, vous pourrez voir où est le dragon. Mais il saura en retour lui aussi où vous vous trouvez, à moins d'un puissant effort de volonté.*
> *La troisième propriété nécessite de se concentrer sur les flots du temps et de l'espace qui traversent l'œil du dragon. Cela vous permet de voir n'importe quel*

Les émissaires



Dominia



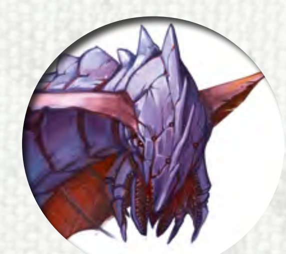
Pestrilax



Oblivien d'Andaregor



Mandefer



Croc du Dragon

endroit ou personne connus de vous. Mais sachez qu'il s'agit d'un jeu dangereux car en utilisant l'œil de la bête de cette façon, vous vous livrez à sa volonté et il peut essayer de vous dominer de toute sa maléfique présence.
Je ne peux pas vous dire à quel point l'appel est puissant. Je n'ai moi-même jamais porté mon regard dans le globe. Au contraire, jusqu'ici, je l'ai caché à sa vue par magie. Ce sera à vous de décider si vous prenez le risque et la responsabilité d'en faire usage. »

Comme indiqué par Rebecca le globe peut être utilisé de trois façons :

1 ◆ Il brille lorsqu'il est à moins de 4 kilomètres d'un des cinq émissaires du dragon ou du dragon lui-même. Les émissaires sont des parties du dragon, deux d'entre eux sont au siège de Paleseaux, les trois autres sont à Hautepierre (voir ci-dessous).

2 ◆ Si on plonge le regard dans le globes, les brumes dorées qui fluctuent dans la sphère (une sorte de rideau magique destiné à aveugler l'œil du dragon) se dissipent et le personnage a accès aléatoirement à une vision de l'endroit ou se trouve un des émissaires (lancer 1d6).

La vision dure 2d6 rounds et le PJ doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 15 ou l'émissaire voit son visage et apprend l'endroit approximatif où il se trouve (par exemple la ville de Hautepierre, mais sans plus de précisions). Toutefois si cette observation se répète, la localisation du PJ devient de plus en plus précise et l'émissaire prendra alors les décisions qui s'imposent selon son tempérament personnel.

1. Dominia, Souffle du Dragon : humaine, maîtresse des morts, créatrice des écorchés. Elle est probablement morte dans le scénario 2, mais le dragon l'a faite revenir à travers les flots du temps. Elle se trouve le plus souvent dans sa tente de commandant, au siège de Paleseaux. Après cette bataille, elle reste dans sa Tour de la mort à Hautepierre.

2. Pestrilax, Voix du Dragon : humain obèse, maître des esclaves. Il se prélasse dans son luxueux palais de Hautepierre, souvent en compagnie de ses nombreuses concubines ou en train d'engloutir de la nourriture.

3. Oblivien d'Andaregor, Poing du Dragon : chevalier de la mort, chef des armées. Lui aussi se trouve pour le moment au siège de Paleseaux, mais plus souvent sur son destrier de cauchemar que dans sa tente de commandement.

4. Mandefer, Cuirasse du Dragon : nain des profondeurs au corps enflammé, chef de la garde d'adamantite, il garde les portes du sanctuaire du dragon.

5. Croc du Dragon : remorhaz géant, enterré dans le sable du pont menant à l'entrée du Temple du dragon ou dans les mines.

6. Le dragon : les PJ ont seulement la vision d'une porte de métal bleuté (adamantium) gravée d'un dragon

majestueux et sertie de cinq énormes joyaux polis (émeraude, rubis, saphir, citrine, améthyste). Ils ne peuvent pas voir, derrière cette porte, l'armure d'adamantium dans laquelle pulse la Chronosphère, plongée dans un lac de métal en fusion.

Deux de ces PNJ (Dominia et Oblivien) sont décrits plus en détail dans ce scénario, les autres et les lieux où ils résident habituellement le sont dans le scénario suivant.

3 ◆ La dernière capacité du globe permet d'utiliser le sort Clairvoyance, toutefois sa magie permet de voir non seulement des lieux mais aussi des gens.

Lorsque le globe est utilisé de cette façon, le personnage doit faire 3 jets de sauvegarde de Sagesse DD 12.

- **»** 3 réussites : le personnage peut continuer à observer le même lieu ou la même personne pendant 10 minutes sans avoir de nouveau à réaliser des tests de Sagesse.
- **»** 1 échec : le personnage doit faire de nouveaux 3 jets de sauvegarde de Sagesse dès le prochain round. En attendant, il peut observer normalement à ce round.
- **»** 2 échecs : le personnage est dominé par le dragon pendant 1d6 rounds (il peut par exemple menacer puis attaquer ses compagnons).
- **»** 3 échecs : le globe devient noir et ne peut plus être utilisé pendant 24 heures. Le personnage est dominé par le dragon pour 24 heures, mais il n'en a pas conscience. Ne le dites pas au joueur. Au moment de son choix, le dragon (le MJ) prendra le contrôle du personnage. Tous les 1d6 rounds, le PJ aura droit à un jet de sauvegarde de Sagesse DD 15 pour reprendre le contrôle de ses faits et gestes.

Le trône ressuscité

Lisez ou paraphrasez le paragraphe suivant à vos joueurs :

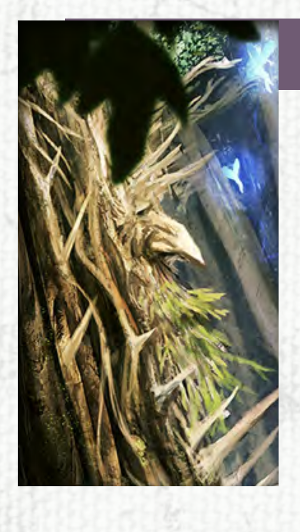
Rebecca verse une partie du contenu épais et translucide de la fiole de bois sur le trône. Au contact du liquide, la souche perd son aspect noir, des veines de sève semblent palpiter à la surface et quelques rameaux poussent instantanément, donnant naissance à des bourgeons qui deviennent aussitôt des feuilles.
Pendant que vous êtes captivés par la régénération du trône, Rebecca boit le reste de la fiole. Elle s'écroule dans un râle sourd en laissant tomber le flacon à terre.
Là où quelques gouttes de sève enchantée touchent l'humus noir, un arbrisseau jaillit de terre et déploie son jeune feuillage.
« Asseyez-moi », lâche péniblement Rebecca dans un râle d'agonie, pointant du doigt le trône dans un ultime effort.
Immédiatement, des rameaux et des filaments poussent à la surface du bois et plongent dans la chair de Rebecca. Elle se convulse et se débat, telle une mouche prise au piège dans la toile d'une araignée monstrueuse. Ses yeux se révulsent et elle s'arc-boute une dernière fois, la bouche ouverte en un long cri silencieux. Puis son corps s'affaisse, inerte.
Un silence de mort plane sur la forêt, troublé seulement par le corbeau de Rebecca qui croasse follement. Soudain, lui aussi se tait et penche la tête, comme à l'écoute. Un bruissement, un murmure ténu, le souffle du vent agite les maigres feuilles fraîchement poussées parmi l'océan d'arbres morts qui vous entoure…
Des craquements plus nets se font bientôt entendre dans les branches, comme si les arbres ployaient sous un souffle puissant. Pourtant il n'y a aucun vent. La rumeur enfle et la forêt gronde au son du bois qui travaille et qui se fend, comme si la tempête menaçait de les arracher. Autour de vous, les branches s'agitent follement et les troncs tanguent comme sur un bateau ivre. Un grognement monte enfin du sol et, soudain, autour de vous, les géants à l'écorce noircie arrachent leurs racines à la terre qui les emprisonnait. Ils vacillent comme des enfants qui viennent de faire leurs premiers pas, puis s'immobilisent. En attente.

Rebecca s'est sacrifiée. En fusionnant avec le trône, elle a éveillé la vie de la forêt et animé une armée d'arbres morts pour aider les PJ à briser le siège de Paleseaux. Du même coup, elle débarrasse aussi la forêt des arbres morts les plus corrompus.

Rebecca ouvre les yeux, une sève d'un vert intense a envahi son regard. « Voici votre armée. Utilisez-la avec clairvoyance, car elle n'est pas indestructible et sa force diminuera à mesure que vous vous éloignerez du Brumebois. Il vous faut un sceptre pour la commander. »
Elle lève les yeux. Trois oiseaux transportant un objet allongé viennent le poser sur ses genoux.

Selon vos PJ, le Sceptre de Pelomonius peut être un arc ou un bâton de druide. Il s'agit d'une arme que Rebecca a taillé dans le trône de la forêt (une racine tordue s'il s'agit d'un bâton de druide). Elle tend l'objet au personnage le plus proche de la nature (druide, rôdeur, éventuellement ensorceleur ou barbare), puis elle lui demande de ramasser la fiole du sang de Pelomonius et de verser la dernière goutte sur l'objet. Cela éveille sa magie et le lie au personnage.

Immédiatement le PJ prend conscience de l'ensemble des arbres animés qui l'entourent et peut les commander, comme s'il s'agissait d'un organisme unique. Il émane



LE SCEPTRE DE PELOMONIUS

Arme (arc long ou court au choix), unique, (harmonisation requise)

Arc +2 (court ou long au choix) de destruction des mort-vivants. Les mort-vivants dont l'Indice de dangerosité est inférieur ou égal à 1/2 sont détruits (ils tombent en poussière) sur une attaque réussie. Les morts-vivants plus puissants subissent 2d6 dégâts radiants supplémentaires.

L'arc transforme en flèche toute brindille ramassée au sol qui y est encochée.

Le personnage peut aussi animer un arbre à son service pendant 1 minute en tirant une flèche dessus. Cet arbre a les mêmes caractéristiques qu'un arbre animé par un sylvanien (voir Créatures et opposition). Le personnage doit terminer un repos long avant de pouvoir à nouveau utiliser cette aptitude.

Enfin, il permet de commander aux treants noirs que Rebecca a créés (environ 300 arbres noircis et pourrissants) à une portée de 500 mètres.

Si le sceptre est **un bâton**, il possède les mêmes propriétés, mais s'utilise en combat au contact.

L'armée des arbres morts : le porteur du sceptre peut commander aux 300 arbres morts (portée 500 mètres) mais les possibilités sont réduites. Il ne peut pas fractionner son armée, tous obéissent au même ordre : se déplacer, attaquer ou défendre.

Il peut leur faire adopter deux formations : un carré de 100 mètres de côté (plus efficace en combat), ou une bande étroite ou colonne d'un kilomètre de long au maximum (environ un arbre tous les 3 mètres), pratique pour cerner ou défendre une grande surface.

Chaque arbre mesure une douzaine de mètres de haut pour une dizaine de diamètre. Son tronc noir et pourri suinte d'un liquide blanchâtre, nauséabond et empoisonné. Tous ces arbres morts sont moins solides et résistants qu'un arbre vigoureux ou un véritable treant, mais le poison qui coule sous leur écorce les rend dangereux contre les créatures vivantes. Si les PJ sont assez malins pour le comprendre, lors des batailles à venir, ils éviteront de leur faire affronter les hordes de morts-vivants pour concentrer leurs attaques sur les troupes de mercenaires et d'esclaves-soldats.

L'aspect effroyable des arbres constitue également un plus contre les créatures sensibles à la peur : la meilleure cible dans la bataille à venir sera donc les mercenaires (les esclaves-soldats sont à peu près aussi sensibles à la peur qu'une armée de fourmis).

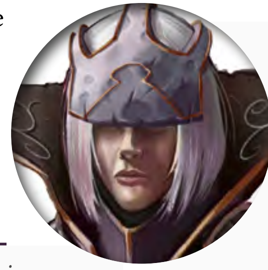
des arbres une grande souffrance et une grande haine.

Une ultime prophétie

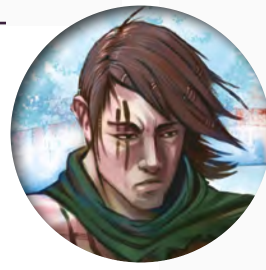
Si les PJ demandent à Rebecca ce qu'est devenu son fils Noeth, elle répond.

> « *Je savais mon destin lié à la forêt, aussi j'ai confié l'éducation du bébé à sa tante, loin d'ici.* »

Bien entendu, cette (grand-)tante, c'est Sylène. Si les PJ lui demandent, ils apprennent qu'il s'agit de Sylène et s'ils s'étonnent de sa longévité, elle répondra : « *Sylène est aussi immortelle que le dragon.* » Il faut comprendre qu'elle ne mourra que lorsque la Chronosphère sera détruite. Sa vie est liée à l'artefact.



Sylène



Noeth

> « *À présent, partez, emmenez les arbres morts, ils n'ont plus leur place ici, et ne revenez jamais. Prévenez les hommes, informez le mage Urbius que le Brumebois est fermé, aucun pied humain ne doit plus le fouler avant un siècle. La forêt doit se régénérer à l'abri de toute interférence. Si la forêt est à nouveau vivante, elle est aussi chargée de haine pour longtemps. Malheur à ceux qui ne respecteront pas l'interdit, je ne pourrai pas les protéger.* »
>
> *Soudain ses yeux se révulsent et deviennent blancs, arc-boutée contre le dossier, elle se met à parler d'une voix qui n'est pas la sienne. Il vous semble au contraire reconnaître celle de Pelomonius.*
>
> « *Six fois le grand ver, il a fallu défaire.*
> *Six siècles sous la pierre, emprisonné par la sphère.*

Six corps et six têtes, jusqu'à sa cuirasse de fer.
Six, six, six, car tel est le nombre de la bête. »
Les derniers mots ont été prononcés dans un souffle ténu. Retrouvant sa voix, dans un dernier râle Rebecca prononce « Urbiuuuuuus » puis elle s'affaisse doucement sur son siège, comme apaisée. Sa tête repose sur sa poitrine, bouche entrouverte, le regard fixe. Elle semble sans vie.

Rebecca a fusionné avec la forêt, elle n'est pas morte, mais la vie a quitté son corps. Un nouvel arbre-oracle habité par son esprit va bientôt pousser. Mais il ne sera pas arrivé à maturité avant un siècle…

II - Quand on arrive en ville…

En revenant du marais par le Sud, lorsque les PJ arrivent à environ 4 kilomètres de la ville, ils peuvent apercevoir une armée qui campe autour de Paleseaux. Simultanément, l'œil du dragon commence à luire, d'abord faiblement, puis plus fortement si les PJ approchent.

Difficile de déterminer les forces en présence depuis cette position. Prendre pied sur la colline la plus proche permettrait sans doute d'y voir beaucoup plus clair, mais l'armée assiégeante y a bien entendu installé un poste d'observation. En fait, il s'agit même du poste de commandement (voir la carte).

Toutefois, si les personnages réussissent à observer la situation depuis un point situé en hauteur par un autre moyen (vol, familier, etc.), ils apprennent que l'armée est composée d'écorchés, de trolls, de quelques géants des collines et de deux troupes de soldats différentes. Ce sont des soldats-esclaves et des mercenaires en provenance de Port-Ulysse, une nouvelle ville portuaire fondée par le dragon dans la région de Hautepierre. Enfin, on aperçoit la flotte de guerre Lycanis amarrée au Sud-Est.

1. Les écorchés sont répartis en quatre phalanges d'environ 250 créatures et parqués dans des enclos regroupant chacun une vingtaine de créatures sous la garde et l'autorité de deux trolls de pierre (une centaine de trolls au total)
2. 16 géants des collines, ils gardent le pont et vont aussi à tour de rôle lancer de grosses pierres sur la muraille.
3. Camp des mercenaires : les lions d'airains. Une centaine de cavaliers lourds, autant d'archers et 1 000 fantassins lourds.
4. Le poste de commandement comporte les tentes d'Oblivien d'Andaregor et de Dominia, ainsi qu'une vaste tente de réunion pour les autres généraux. Une compagnie de 50 chevaliers noirs au service d'Oblivien protège le camp ainsi que 50 trolls de pierre morts-vivants qui n'obéissent qu'à Dominia.
5. 1 500 soldats-esclaves nés et élevés pour la guerre : des eunuques bodybuildés avec autant de libre-arbitre qu'une fourmi.
6. 12 navires Lycanis avec un total de 600 soldats à leur bord.
7. Mur élémentaire : une vague bande de terre sombre forme une ondulation de 3 mètres de haut pour 10 mètres de large. Un étrange phénomène de gravité attire au sol tous les projectiles tirés au dessus. Toute créature qui pose le pied sur la bande de terre est immédiatement assaillie par des élémentaires de terre qui en surgissent. De plus, une gravité énorme tente de clouer la créature au sol (jet de sauvegarde de Force DD15 ou *entravé*).
8. 150 chevaliers de Bastion commandés par Berold de Forterre.
9. Des champs extraordinaires enchantés par la magie du pacte élémentaire d'Urbius. On y fait une récolte par jour ! Blé, tomates, carottes, etc. De nombreux paysans réfugiés y travaillent.
10. Camp des réfugiés : la moitié d'entre eux appartient à un groupe d'habitants de Hautepierre qui a réussi à fuir l'esclavage du dragon. L'autre moitié est constituée de paysans qui sont venus gonfler le groupe lors de leur fuite vers Paleseaux. Ils sont menés par Ulmard, un simple forgeron devenu un héros.
11. Murailles récentes, construites au cours des deux ans d'absence des PJ.
12. Chaînes bloquant l'accès au port, celle du Nord peut être abaissée par un énorme treuil installé dans la tour la plus au Nord.

Les mercenaires de Port-Ulysse

Mais d'où viennent les mercenaires et les soldat-esclaves ?

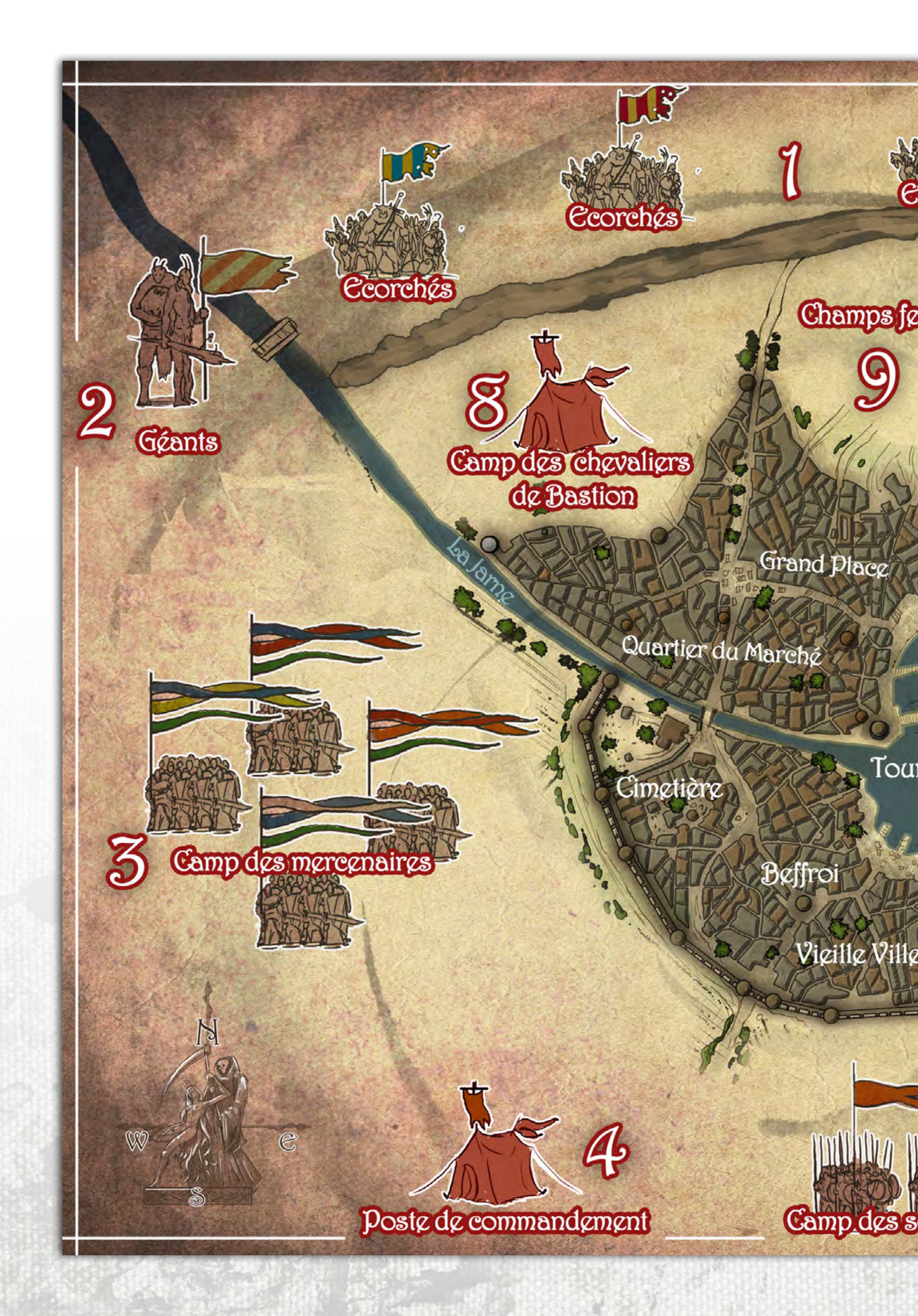
Le dragon a fait bâtir un nouveau port sur la côte Nord du royaume de Cobis pour le commerce des esclaves dont il a besoin. Des esclavagistes de tous les continents viennent y vendre leur butin. Les forces du dragon payent bien pour chaque esclave adulte, même les vieux (tous sont destinés à être transformés en écorchés).

Le dragon y recrute aussi des mercenaires qu'il paye avec l'or et l'argent extraits des mines.

L'endroit se nomme Port-Ulysse en l'honneur du premier capitaine mercenaire qui a débarqué pour vendre sa cargaison de chair au dragon. Il est toujours gouverneur du port.

Entrer dans Paleseaux

Le plus raisonnable consiste à laisser les arbres prendre racine à bonne distance, hors de vue de l'armée des assiégeants et d'entrer discrètement – de préférence de nuit – dans la ville pour y contacter Urbius.



1
Ecorchés
Ecorchés
Champs
9
2
Géants
8
Camp des chevaliers
de Bastion
La Jarne
Grand Place
Quartier du Marché
Cimetière
3
Camp des mercenaires
Beffroi
Vieille
N
W
E
S
4
Poste de commandement
Camp des



Le Siège de Paleseaux
Écorchés
Mur élémentaire 7
Écorchés
rtiles
10
Camp des réfugiés de Hautepierre
La Pointe
50m
11
Le Port
12
chaînes
r Grise
Lac Diamant
Tour du Phare
11
6
5
oldats-esclaves
Flotte Lycanis



PAPY DONJON

Foncer dans le tas ?

Ah, faut pas leur en vouloir à tes jeunes ! Moi aussi j'ai eu les hormones en folie. Bon, je dois t'avouer que c'est loin tout ça, mais bref ! Tes joueurs pas fins pourraient avoir l'idée de foncer dans le tas dès leur arrivée, tout gonflé qu'ils sont du soutien de leurs 300 arbres morts ? Tu veux que je te dise ? Cela se solderait par quelques pertes ennemies, mais aussi, et surtout, par le gaspillage de cette force importante dans une attaque vouée à l'échec en l'absence du soutien des assiégés tout aussi surpris que les assiégeants... Bref, une très mauvaise idée. Et parfois, c'est vraiment difficile d'éviter à ses joueurs de choisir le pire. Pour éviter le drame, insiste sur les positions et la tactique défensive du siège, sur le surnombre de assaillants. Après, s'ils veulent foncer, que veux-tu faire ? Qu'ils foncent. Mais faudra pas venir pleurer derrière...

Les personnages ont l'embarras du choix. La ville n'est pas vraiment une forteresse hermétique et un petit groupe disposant de moyens magiques doit pouvoir entrer sans trop de difficulté.

L'œil du dragon : dès que les personnages approchent de la cité (4 kilomètres au Sud), l'orbe se met à émettre de la lumière. Elle devient très intense lorsqu'ils sont proches du camp des assiégeants : deux émissaires du dragon sont présents, Dominia et Oblivien.

La Jarne : la rivière possède un cours puissant dont le courant est difficile à franchir à la nage (Force (Athlétisme) DD 15). Un quai de pierre de 3 mètres de haut borde la rivière à l'intérieur de la ville. Seule la rive Nord-Est au-dessus de la tour possède une rive ordinaire surmontée par un talus de terre d'environ 2 mètres, ajouté récemment jusqu'au niveau de la muraille élémentaire. La nuit, des flambeaux éclairent les lieux et les Chevaliers de Bastion veillent. Ils ne sont pas commodes et peu enclins à croire les histoires des PJ, si d'aventure ceux-ci tenteraient de passer par là.

Se faire connaître : les PJ ne sont pas du tout connus des citoyens de Paleseaux. Personne n'est capable de les reconnaître, aussi réussir à rencontrer Urbius est déjà une épreuve en soi. S'ils sont des héros dans le passé, dans le présent, les PJ, bien que très puissants, ne sont rien ! Les personnages vont probablement être arrêtés et emprisonnés avant de pouvoir voir Urbius et cela peut plus ou moins bien se passer selon qu'ils tombent sur la milice (vielle ville) ou les chevaliers de Bastion (rive gauche).

Faire usage de la force est une mauvaise idée : la ville est sur le pied de guerre et cela ferait passer les PJ pour des ennemis. De plus en plus de miliciens et de chevaliers se présenteront jusqu'à la défaite des PJ, leur reddition ou l'intervention d'un PNJ majeur.

Si les PJ se laissent sagement conduire dans les geôles de la tour grise pour un interrogatoire, il faudra quelques solides tests de CHA réussis pour obtenir que quelqu'un



PAPY DONJON

Remède anti-grosse tête !

Et mais, c'est qu'on a besoin de Papy on dirait ! Non, pas du tout, je suis content qu'on fasse appel à moi. Alors, oui, je me disais que ce passage de la prison est toujours un excellent moyen de faire un peu redescendre des joueurs arrivés niveau 10 qui commenceraient à se la raconter un peu trop. Vous avez les moyens de les emprisonner. Une fois en geôle, faites-les mariner un peu. Un garde-chiourme leur fait à l'ancienne. Il pisse dans la bouffe, il crache dans l'eau, il est très désagréable. On leur a évidemment confisqué leurs objets. Leurs précieux objets magiques... Mettez en scène un ou deux gardes pourris qui commencent à se partager telle ou telle possession des PJ, qui parle de revendre ça à Untel ou ça à Machin. Si c'est votre style de jeu, c'est le parfait moment pour les pousser à la faute ou les faire grogner. Puis rendez-leur tout à la fin. Si vous êtes sympa...

d'important prenne la peine de les écouter puis prévienne Urbius. Cela peut prendre quelques jours si les PJ sont peu convaincants !

Intervention d'Urbius : si vous préférez écourter cette partie et vous simplifier la tâche, faites intervenir Urbius aussi vite que cela vous chante. Ayant détecté l'approche des PJ par magie, il vient à leur rencontre en tapis volant (en ville ou même avant à l'extérieur).



Urbius le mage

III - La mort d'Urbius

En fin de compte, les PJ réussissent à rencontrer Urbius. Le magicien ne leur marchande pas sa confiance. Contrairement à tous les autres PNJ qu'ils rencontreront, qui émettront des réserves à leur endroit, lui, les croit immédiatement. Après avoir écouté un rapide résumé de leur histoire (qu'il écourte par peur des espions), il les traite en héros.

Il explique aux PJ que l'heure est grave et le moment crucial. Ils tombent à point nommé, ce qui est bien la marque de leur destin.

Urbius compte réunir l'ensemble du conseil de guerre cette nuit pour évoquer la stratégie dans la grande bataille qu'il sait toute proche. Toute la nuit, dans sa tour protégée par magie, les chefs de la résistance vont se réunir pour se mettre d'accord. Il existe en effet des tensions entre les différentes factions (les miliciens de Paleseaux, les résistants de Hautepierre et les chevaliers de Bastion). Il compte présenter au conseil de guerre deux éléments nouveaux. D'une part, les PJ et leur histoire et d'autre part, une autre surprise importante qu'il ne peut dévoiler pour le moment. En effet des espions magiques et même des assassins parcourent la ville, c'est pourquoi ce n'est qu'à l'abri de la magie de sa tour que cette réunion peut avoir lieu et que certaines informations seront révélées.

Urbius doit « préparer » la tour pour l'arrivée de ses hôtes de la nuit : il doit « créer » un étage entier, une manœuvre qui nécessite que la tour soit inhabitée pendant la mise en place. Il laisse les PJ entre les mains de Gustaf, son serviteur, qui est chargé de les mener où ils le souhaitent en ville pour se rassasier, se changer et se préparer pour la réunion.

Aux bons soins de Gustaf

La ville est assiégée, ce n'est pas vraiment le meilleur moment pour faire des emplettes mais Gustaf possède les bons contacts pour réussir à obtenir tout ce qu'il faut, même au milieu de la tourmente : un bain chaud, des vêtements propres et à la mode, etc.

Si les PJ laissent Gustaf procéder, ils risquent d'avoir quelques surprises. Pendant qu'ils se décrassent dans les thermes, il prend sur lui de faire jeter leurs vieux vêtements sales (et sans doute troués par les vapeurs acides du marais). À leur sortie des bains, les PJ trouvent des vêtements à la mode : collants, culottes et vestes de velours à jabots de dentelle pour les hommes et somptueuses robes pour les dames. Mais rien de bien pratique pour le combat ! Si les PJ refusent, il peut leur trouver des vêtements de chasse, plus adaptés à l'action… S'ils se contentent de ces vêtements, notez-le : une fois pendant le scénario, un PJ qui avait réussi de justesse une action (attaque, test) la rate (pénalité de -1) à cause d'une gêne occasionnée par les vêtements !

Mais Gustaf n'est pas qu'une gêne. Si les PJ l'interrogent, il constitue une vraie mine d'informations sur les autres convives invités. Si vos joueurs n'ont pas la présence d'esprit de le faire, tendez-leur une perche ou deux. « *Vous savez qui sera là, ce soir ?* » S'ils ne mordent pas, tant pis. Gustaf peut, par exemple, leur apprendre que le Commandeur Berold de Forterre a la réputation d'être un combattant absolument hors-pair, sans doute la plus fine lame qu'ait connue le royaume depuis très longtemps.



J'ai un gros toutou !

Si un des PJ possède un compagnon animal, en particulier un loup ou un chien dont l'odorat pourrait poser problème durant l'enquête à venir, le plus simple serait de ne pas le laisser entrer avec son maître. Urbius déteste les animaux, il y est allergique, il est hors de question de laisser quelque chose de plus gros qu'un chat entrer dans sa tour. Il peut trouver quelqu'un de très bien pour s'en occuper pendant l'absence du PJ, mais un loup ou un chien peut aussi facilement monter la garde devant la tour pendant la nuit.

Les acteurs du huis-clos



Urbius le mage



Arthus Cline



Elias Founder



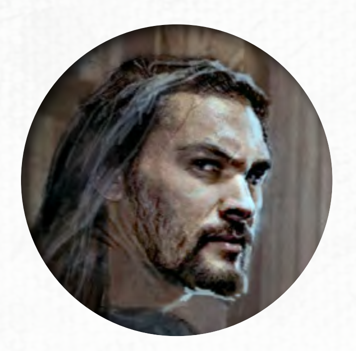
Nelmion Lypis



Antön Dalmen



Ulmard



Berold de Forterre



Milius Portefait



Axis Manndar



Caspien Val Morgan



Servantès di Paleddo

La tour d'Urbius

Depuis la précédente visite des PJ, la tour d'Urbius a légèrement été modifiée. L'ancien phare, écrasé par le dragon, a été remplacé par un dôme d'acier. La nuit, il luit d'une lumière intense qui fait office de phare. Il est traité par magie et, de l'intérieur, il est transparent.

Une petite sœur a été construite au Nord de la tour du mage : elle sert à maintenir la chaîne qui bloque le port et à contrôler le passage. Une autre chaîne bloque le canal Sud, mais celle-ci est fixe.

Un étage a effectivement été « ajouté » à la tour par Urbius pour la nuit à venir mais, il s'agit d'un espace extra-dimensionnel qui ne modifie pas la structure extérieure de la tour. L'étage supplémentaire est inséré entre le rez-de-chaussée et le premier étage. L'accès se fait normalement en montant l'escalier. De même monter d'un étage supplémentaire conduit normalement au niveau où loge Gustaf.

Les lieux qui seront les plus fréquentés par les PJ seront le rez-de-chaussée, le nouvel étage où sont situés tous les appartements des invités et enfin le troisième étage, où Urbius sera assassiné.

Les personnes présentes

- Urbius le mage
- Nelmion Lypis, chef du renseignement
- Berold de Forterre, commandeur des chevaliers de Bastion
- Arthus Cline, écuyer du commandeur
- Antön Dalmen, bourgmestre de Paleseaux
- Milius Portefait, capitaine de la milice
- Elias Founder, capitaine des gardes
- Ulmard, héros des réfugiés de Hautepierre
- Axis Manndar, grand prêtre de Paleseaux
- Mirella, en cuisine (une novice du temple qui accompagne Axis Mandar).
- Gustaf, au service d'Urbius
- Les PJ
- Invités secrètement qui arriveront plus tard :
- Caspien Val Morgan, amiral de la flotte Lycanis.
- Servantès di Paleddo, aide de camp du général et contact d'Urbius depuis deux ans (que les PJ connaissent depuis le *scénario 2 « La cité pétrifiée »*).

Description de la tour

La tour est telle qu'elle est décrite dans le scénario 2 *La cité pétrifiée*. Cette fois, cependant les différentes portes ne sont pas piégées. En revanche, la porte du rez-de-chaussée ne peut être ouverte que par Urbius (puis il sera impossible de l'ouvrir dans les six heures suivant sa mort). Il faut aussi ajouter la description des appartements d'Urbius qui vont assez rapidement êtres accessibles aux PJ et enfin, la description du nouvel étage magique.

- - **Sous sol** - -
1. Puits
2. Cave
3. Cachot

- - **Rez-de-chaussée** - -
4. Entrée
5. Cuisine (Mirella)
6. Salle à manger

- - **Etage extra-dimensionnel** - -
Voir plan à part

- - **Premier étage** - -
7. Laboratoire blindé
8. Chambre de Gustaf
9. Laboratoire principal

- - **Deuxième étage** - -
10. Salle de lecture et de repos
11. Salle secrète
12. Bibliothèque

- - **Troisième étage** - -
13. Bureau
14. Salon et bibliothèque privés
15. Chambre d'Urbius

- - **Toit** - -
16. Nouveau phare (coupole en « transpacier »)

Les appartements d'Urbius

13. Bureau : ce bureau est accessible par une porte noire décorée de ferrures et fermée à clef lorsque le magicien n'y est pas. Urbius porte habituellement cette clef autour du cou. Le bureau est encombré de papiers et de notes sur le siège en cours. Des listes de fournitures, de nourritures, des lettres de doléances diverses, des rapports sur les forces ennemies, etc.

14. Salon et bibliothèque. Ce salon est meublé de fauteuils très confortables et décoré d'une magnifique tapisserie représentant de jeunes elfes lors d'une fête du

Fenêtres

Il y a bien des fenêtres dans la tour, mais pas d'huis classiques. Il s'agit de meurtrières fermées par une surface solide transparente. En réalité, c'est le mur de pierre lui-même qui a été rendu invisible. Au début du scénario, tant qu'Urbius n'a pas encore été assassiné, on peut apercevoir les lumières de la villes : quelques rares lanternes et les patrouilles armées de torches qui sillonnent les rues. En revanche dès que la tour est coupée du monde, on n'aperçoit plus que des ténèbres insondables.

printemps. Un âtre est occupé par un feu magique qui brûle en permanence et dégage une agréable sensation de chaleur.

La bibliothèque contient une collection exceptionnelle de romans à l'eau de rose, la passion secrète (et honteuse) d'Urbius.

Un tapis enroulé est appuyé contre un fauteuil. Il s'agit du tapis magique d'Urbius. Une fois le magicien mort, la première personne à le dérouler et à monter dessus devient son nouveau propriétaire. Espérons que ce sera un PJ. Le tapis sera très pratique par la suite pour atteindre rapidement l'antre du dragon…

15. Chambre d'Urbius. Cette pièce contient un grand lit à baldaquin et deux armoires contenant les effets personnels du magicien. Sur une table de nuit repose un ouvrage romantique et une potion de soins (au cas où !) qui guérit [8d4+8] PV lorsqu'elle est utilisée.

Dans la penderie de l'armoire la plus à l'Ouest, le sol est en fait une trappe qui donne sur une échelle permettant d'accéder à la salle du trésor. À moins de chercher spécifiquement ce type de passage secret à cet endroit, il faut réussir un test d'Intelligence (Investigation) DD 20 pour le trouver.

11. Salle secrète. Les trésors sont étonnamment peu protégés, mais Urbius peut bloquer l'accès à la tour à sa guise (comme les PJ le savent) et il n'a pas jugé utile d'en faire beaucoup plus. Cette salle était à une époque remplie de milliers de pièces d'or, d'œuvres d'art de valeur et autres objets magiques. Mais la longue guerre a prélevé son tribut, Urbius n'est plus aussi riche qu'il ne l'était. Toutefois, on y trouve encore quelques babioles.

Une statuette en or d'une jeune elfe danseuse d'une valeur de 500 Po, un coffret contenant 12 rubis (300 Po chacun). Un gros coffre contenant environ 6 000 Po. Il reste aussi une réserve de parchemins magiques : 25 parchemins de votre choix contenant chacun un sort, plus un parchemin de zone de non-magie. Dans un coin, sur un piédestal, on trouve une bouteille contenant un vin délicieux qui se remplit à nouveau chaque nuit. Au centre de la pièce, un pilier sort du sol et supporte un globe de pierre. Il s'agit de l'orbe de contrôle de la tour. Inactive pour les six heures suivant la mort d'Urbius, elle sera ensuite la clef pour qu'un nouveau propriétaire prenne le contrôle de la tour.

TAPIS VOLANT

Objet merveilleux, très rare

Ce tapis mesure 1 mètre de large pour 1 mètre 50 de long et pèse environ 6 kg. Il peut transporter deux personnes assises en tailleur l'une derrière l'autre. Son maître peut le guider par la pensée pour le faire voler à une vitesse de 18 mètres. En voyage, le tapis permet de couvrir une distance de 30 km par heure.

Le maître du tapis peut aussi décider de doubler les dimensions de l'artefact, le tapis mesure alors 2 x 3 mètres et il peut transporter jusqu'à six personnes. Dans ce cas, toutes les vitesses de déplacement sont divisées par 2. Il n'est pas possible de se battre sur le tapis si plus de deux personnes y prennent place. Le tapis ne reconnaît qu'un seul maître et n'obéit qu'à lui. Jusqu'à la mort du maître ou la destruction de l'objet.



PARCHEMIN DE ZONE DE NON-MAGIE

Les PJ pourraient avoir l'idée de lancer ce sort au niveau de la porte de la tour pour s'en échapper. Hélas si cela permet bien d'ouvrir la porte, cela révèle que la tour est actuellement coupée du monde. La porte s'ouvre sur un vide de ténèbres infinies, glaciales et terrifiantes. Le personnage qui ouvre la porte subit 3d6 dégâts de froid et doit faire un jet de sauvegarde de Constitution DD 15 ou être transi pendant une heure (*désavantage* à tous les tests)… Si le parchemin est utilisé à proximité d'une « fenêtre » (voir encart correspondant), le mur perd sa propriété magique de transparence et devient donc un mur tout à fait ordinaire pour la durée de l'effet de non-magie.

Utiliser le parchemin dans l'étage magique est une mauvaise idée, cela le fait disparaître pour la durée de la zone de non-magie. Toutes les créatures qui s'y trouvent sont transportées dans l'escalier entre le rez-de-chaussée et le premier étage de la tour et elles subissent 2d6 dégâts de froid. Elles sont de plus *étourdies* pour 1d6 rounds, la moitié en réussissant un jet de sauvegarde de Constitution DD 15.

Ce parchemin est enfin le moyen le plus efficace de démasquer l'Myrrs. Le doppleganger en est bien conscient et il est hors de question de le faire entrer dans la zone de non magie. Mais lancé au bon endroit, au bon moment le parchemin peut faire des miracles.

Magisterium Cartografia
Tempo fugit – Ekvalson

Tour du Phare

Etage 3
14
13
15
S
16

Etage 2
12
10
11

Etage 1
9
7
8

Rez-de-chaussée
6
4
5

2
3
1

S
2
Sous-sol

Étage des invités

Le nouvel étage créé par Urbius pour cette nuit très spéciale est constitué de nombreuses suites luxueusement meublées. Chaque chambre possède deux accès, les portes ne s'ouvrent que pour le propriétaire de la chambre, pour Urbius ou pour Gustaf (chargé de l'entretien).

Un salon central est meublé de confortables canapés et une table basse présente quantité de boissons et d'amuse-gueules que Gustaf renouvelle régulièrement.

Fonctionnement des escaliers : l'escalier entre le rez-de-chaussée et le premier étage de la tour est devenu un portail de téléportation. Un marcheur ne se rend compte de rien, mais en montant l'escalier depuis le rez-de-chaussée, il est transporté sur le palier de l'escalier Nord de l'étage des invités. À l'inverse, en prenant l'escalier droit, un personnage débouche sur le palier du premier étage de la tour. Pour redescendre au rez-de-chaussée de la tour, il faut emprunter l'escalier gauche de l'étage des invités. Enfin, descendre l'escalier du premier étage de la tour mène désormais à l'escalier Sud de l'étage des invités. Si vous êtes perdu, relisez ce paragraphe en observant le plan de l'étage des invités ci-dessous, tout devrait s'éclairer !

Les premiers essais des PJ comme des PNJ seront sans doute un peu aléatoires, aucune pancarte, aucune explication à chacun des escaliers n'indique la procédure à suivre. Comprendre comment se déplacer est une petite aventure à elle seule.

> *« On n'est jamais trop prudent, bien qu'ici, en vérité, je suis en sécurité. C'est à cause de cette satanée sorcière, elle m'a prédit que je mourrai empoisonné ! Je suis sans doute un vieux fou pour croire une femme qui a des visions pendant, hum, un peu n'importe quand… » Il fronce les sourcils mais semble un instant troublé.*

La sorcière c'est bien évidemment Rebecca. Elle lui a fait cette prédiction juste après leur relation charnelle ! Elle avait raison, Urbius va bien mourir empoisonné, même si ce n'est pas le poison qui va le tuer…



Urbius demande aux PJ de ne pas raconter leur histoire à chaque convive mais de garder les faits pour le moment où ils devront prendre la parole devant l'assemblée. De même, il a demandé à tous les convives de ne pas presser ses invités mystérieux de questions.

2. Repas

Petit discours de présentation d'Urbius :

« Membres du conseil, invités de marque, cette réunion est un moment historique dont le sujet n'est rien moins que d'amorcer le mouvement qui doit renverser la situation à l'avantage des forces libres de Cobis ! » [Assentiment général]
« Nous sommes ici pour établir une stratégie qui permette de briser le siège de Paleseaux puis d'envisager ce qui doit être notre objectif final : la mort du dragon ! » [Murmures]
Urbius toussote.
« Nous avons déjà évoqué de telles stratégies de part le passé mais nous sommes restés sur un constat d'échec. Ce soir, la situation a changé, un nouvel espoir est possible. Des héros nous ont rejoints, ils amènent leur propre armée et les ennemis d'hier peuvent devenir les alliés d'aujourd'hui. Toutefois, nous devrons faire preuve de solidarité et d'abnégation, nous devrons laisser de côté nos vieilles querelles ou nos rancunes et enfin laisser porter le glaive de la colère à ceux dont c'est la destinée. Nul d'entre nous n'est plus habilité qu'un autre à prendre seul les décisions et ceci a souvent été notre faiblesse, mais il nous faut à présent agir de concert. Je ne permettrai pas qu'il en soit autrement ! Nous devons nous assurer qu'au matin tous seront convaincus du bien-fondé de la stratégie que nous aurons choisie ensemble. »
Le vieux mage est pris d'une quinte de toux et avale une gorgée de vin pour l'apaiser.
« Nous avons donc toute la nuit pour nous mettre d'accord. Je vous poursuivrai jusque sous les couvertures s'il le faut (des rires fusent), car si nous échouons, nul ne trouvera jamais plus le sommeil ! » Urbius tousse à nouveau. « Je crois que j'ai attrapé froid. Mon cher Axis, si vous le voulez bien, ce soir après nos débats communs, vous serez le premier dont je viendrai consulter l'avis en privé ! Mais auparavant, nous allons nous sustenter, car la nuit sera riche en réflexions mais sans doute courte en sommeil. Ce délicieux repas nous a été concocté par Mirella, un véritable cordon bleu qui officie habituellement au temple. Rien ne sort jamais de bon d'un ventre vide ! Bon appétit ! »

Chronologie de la soirée

1. Réception

Les convives arrivent à la tour après les PJ, dans l'ordre indiqué :



1. **Axis Manndar,** grand prêtre de Paleseaux



2. **Nelmion Lypis**, chef du renseignement (originaire de Lycanis)





3. **Berold de Forterre,** commandeur des chevaliers de Bastion et **Arthus Cline,** écuyer du commandeur



4. **Ulmard**, héros des réfugiés de Hautepierre



5. **Antön Dalmen**, bourgmestre de Paleseaux



6. **Milius Portefait**, capitaine de la milice et Elias Founder, capitaine des gardes

Ils sont tous accueillis par Urbius en personne et menés au salon où Gustaf leur sert un verre de vin. Les PJ peuvent remarquer qu'avant de boire, Urbius passe une amulette pourvue d'une pierre verte au-dessus de son gobelet de métal (Perception passive 12 requis).
Si on l'interroge à ce sujet, il étouffe un petit rire crispé.

La toux d'Urbius et les soins qui lui seront prodigués par Axis constituent simplement une fausse piste pour les PJ pendant leurs réflexions après la mort du Mage.

3. Arrivée de l'émissaire de Lycanis

L'amiral Val Morgan et son aide de camp arrivent alors que le repas est déjà presque terminé. Urbius les présente à l'assemblée comme des interlocuteurs à part entière, prêts à apporter leur aide et qui doivent entendre le récit des PJ. Berold de Forterre s'indigne de la présence d'ennemis (les émissaires) et menace de partir. Urbius le persuade de rester et d'écouter les révélations des personnages puis la proposition de l'amiral.

4. Narration des PJ

L'exposé des PJ sera parfois interrompu par des questions ou des mises en doute du sérieux de leurs propos. Le MJ devra apprécier la prestation des joueurs qui narrent leurs exploits et le niveau de diplomatie dont ils font usage pour répondre aux questions. Prenez ensuite en compte le modificateur de Charisme de l'orateur (le PJ pas le joueur !) pour déterminer au final le niveau de sympathie, de crédibilité et de crédit que les PJ se voient accordé à l'issue de leur discours.

Cela aura par la suite une influence prépondérante durant l'enquête sur le respect qu'on accordera à leur avis et à leurs prises de position…

Exprimez le résultat des joueurs sous forme d'un bonus/malus à appliquer à tous leurs tests de Charisme pour essayer de convaincre, négocier ou intimider pour la suite du scénario. Bien entendu, ce modificateur peut encore évoluer selon le sérieux et l'efficacité des actions et des prises de paroles à venir. Et n'oubliez pas que si la confiance et le respect sont longs à obtenir, ils se perdent très rapidement…

- Les PJ se montrent convaincants, solides, diplomates et respectueux : de +3, jusqu'à +5
- Les PJ se montrent confus et peu convaincants : de -2 à +2
- Les PJ se conduisent comme des pitres et répondent en manquant de respect aux membres du conseil : de -3 jusqu'à -5

5. Prise de parole de Servantes

Pour rappel, Servantès est un PNJ apparu dans le scénario 2, *La cité pétrifiée.* Il est donc le seul à déjà connaître les PJ. Selon la façon dont s'est passé l'aventure, il est un allié des PJ ou au contraire un ennemi. Quoi qu'il en soit, il est à présent du côté de ceux qui s'opposent aux forces du dragon.

Servantès explique qu'au prochain assaut, le plan des assiégeants consiste à envoyer un commando dirigé par Hector de Lycanis prendre le contrôle de la chaîne qui bloque le port afin de permettre à leurs navires d'entrer et d'y débarquer des soldats-esclaves. Il compte prévenir les forces de Paleseaux du moment où cela doit arriver afin que cette manœuvre échoue.

Il affirme ensuite que les soldats de Lycanis et même de nombreux gradés sont de plus en plus mal à l'aise avec cette guerre contre une cité sœur au profit du tyran draconique. L'amiral Caspien Val Morgan (ici présent) souhaite sortir Lycanis de ce conflit, mais les soldats sont bien trop terrifiés par le baron Léon de Lycanis et son fils Hector, que les PJ connaissent sans doute depuis le scénario 2. Il suggère que leur disparition pourrait laisser le champ libre à l'amiral, tout en préservant son honneur et son autorité (ce qui fait s'esclaffer Berold « *Vous avez une drôle de façon de faire faire le sale boulot par chez vous !* »)



Caspien Val Morgan



Mais qui raconte ?

Mes petits amis… On touche là un point sensible du JdR. Ne dites-rien, je devine votre question. En voilà une belle scène à jouer : les PJ qui racontent leurs exploits devant un parterre d'huiles. Crucial. Mais qui raconte : les joueurs eux-mêmes ou les personnages ? En fait, ça dépend de la façon dont vous aimez jouer. Certains groupes qui aiment le roleplay, l'interprétation, joueront la scène sans jet de dés. D'autres gens n'aiment pas ça et estiment que la valeur de Charisme d'un personnage est là pour simuler ce genre de situation aussi sûrement que la Force simule le coup de boule dans le nez. D'autres mixtent les deux approches et font un jet, avec un bonus plus ou moins énorme (vous pouvez aller jusqu'à +10 ou +15 selon l'interprétation du joueur). En définitive, c'est à vous de choisir !

6. Réunion houleuse et séance levée

Urbius présente une carte (voir la carte du siège de Paleseaux).

Chacun propose des lignes d'actions et les PJ peuvent eux aussi intervenir, notamment en tant que maîtres de l'armée des arbres morts. Le problème c'est que tout le monde n'est pas d'accord. Voici donc un résumé des échanges et des avis de chacun si les PJ ne modifient pas la tournure des événements. Même si vous ne suivez pas cette trame, elle vous permet de mieux cerner les motivations et les avis divergeant des protagonistes.

Urbius propose d'attendre une offensive adverse majeure, qui à son avis, ne saurait tarder. En effet depuis qu'il a mis en place des champs magiques, la nourriture disponible permet de tenir le siège pendant très longtemps. L'ennemi conscient de cet élément n'a donc plus aucun intérêt à laisser le siège se prolonger.

Il souhaite, lors de l'assaut, s'appuyer sur un putsch des émissaires Lycanis entraînant la défection du soutien maritime. Sa stratégie consiste à laisser les ennemis s'épuiser dans un assaut inutile, puis contre-attaquer lorsqu'ils se replieront en prenant les mercenaires et l'état-major adverse en tenaille avec l'armée des arbres morts menée par les PJ.

L'amiral Caspien Val Morgan fait remarquer que le jour de l'attaque, il aura à son bord le maître des soldats-esclaves et leurs troupes dans les cales. Le maître est un puissant magicien qui tient la vie des esclaves entre les rets de sa magie maléfique. Défaire en même temps Léon de Lycanis et le maître des esclaves semble impossible. Le putsch devrait donc avoir lieu au moins la veille pour pouvoir ensuite s'occuper du mage au moment de l'embarquement des esclaves. Malgré tout, ce plan lui semble très risqué car affronter le mage et sa garde rapprochée est une chose difficile.

L'amiral Val Morgan suggère plutôt d'acheter l'appui de l'armée des soldats-esclaves pour qu'il les dépose ensuite sur les arrières de l'armée assiégeante plutôt que dans le port. Les esclavagistes sont de vieux magiciens rabougris, des êtres méprisables qui offrent leur service au plus offrant sans aucun scrupule. Le problème c'est que le prix à mettre est sans doute indécent… Bien qu'un paiement en artefact magique est une option (à moins que les PJ aient récupéré quelques pierres précieuses de grande valeur dans le trésor de Swarathnak).

Si les PJ ne proposent pas d'acheter la « loyauté » du maître des esclaves eux-mêmes, la résistance n'en a pas les moyens. Dans ce cas, l'amiral déclare qu'il préfère ne pas embarquer les esclaves et leur dangereux chef sur son navire au moment de l'attaque. Il faudra alors les affronter sur terre et tant pis pour l'effet de surprise.

Le Commandeur Berold de Forterre traite l'amiral de lâche et le ton monte. L'amiral se retire dans ses appartements. Urbius sermonne le commandeur qui déclare n'avoir aucun respect pour les traîtres. Pour sa part, Berold suggère un assaut rapide contre l'état-major adverse à la tête de ses chevaliers avec le soutien des PJ et un rideau défensif des arbres morts. « *Une guerre éclair et on en parle plus !* »

Ulmard rappelle au commandeur que c'est la même stratégie brillante qui a conduit son propre roi à périr devant l'antre du dragon. « *Et pendant que les hommes du roi et les citoyens de Hautepierre mouraient, où étaient les fameux chevaliers du commandeur ?* »

Urbius modère le chef des réfugiés. Le commandeur et ses chevaliers étaient en croisade au-delà des mers. Ulmard critique le bien-fondé



d'aller combattre le mal dans un autre royaume… Le ton monte.

Antön le bourgmestre joue l'apaisement. Soutenu par le chef de la milice, il propose de prolonger le siège jusqu'à ce que les ennemis lèvent le camp. « *Après tout, nous sommes à l'abri derrière les murs, nous ne manquons pas de nourriture et si Lycanis ne ferme plus l'espace maritime nous pouvons même nous déplacer à notre guise !* »

Milius et même le Grand-prêtre Axis Manndar approuvent ces sages paroles…

Berold de Forterre s'énerve : « *Encore une stratégie de lâche !* » et quitte à son tour l'assemblée en claquant la porte !

Urbius semble las.

« Le tempérament guerrier du Commandeur le pousse parfois à choisir l'action de façon inconsidérée et je regrette son départ. Mais ce que je vais vous dire va, étonnamment, plutôt dans son sens. Il est lâche d'attendre car chaque jour des esclaves meurent dans les mines du dragon à Hautepierre, chaque jour des gens sont tués et transformés en écorchés. Il n'est pas non plus sage d'attendre, car le pouvoir du dragon et de ses troupes ne cesse de croître. En vérité, le temps joue contre nous et renforce notre ennemi !
Nous avons une nuit pour nous mettre d'accord. Prenons le temps de réfléchir, mais ne tardons pas trop non plus ! Je passerai m'entretenir avec chacun d'entre vous ce soir. À tout à l'heure, je vous laisse pour le moment. En attendant, Gustaf va vous montrer vos appartements dès qu'il reviendra. Il est allé aider nos belliqueux compagnons à trouver les leurs. »

Les invités encore présents peuvent encore discuter un peu en sirotant un verre servi par Mirella, mais l'ambiance est assez silencieuse. Puis Gustaf revient et guide chacun vers ses appartements. Certains s'y installent, d'autres en ressortent rapidement pour visiter ainsi la célèbre tour du magicien, se promener entre salons et bibliothèque ou même jusqu'au phare.

Répartition des invités

- Mirella dort à la cuisine.
- Arthus dort dans la chambre du chevalier Berold.
- Gustaf dans sa propre chambre.

Pour tous les autres, consultez le plan de l'étage extra-dimensionnel.

7. Tractations nocturnes

Les personnages reçoivent la visite de plusieurs personnes et peuvent rendre visite aux PNJ de leur choix pendant la soirée jusqu'à la mort d'Urbius vers minuit, l'heure du crime.

Protéger Urbius

Si les PJ collent aux basques d'Urbius pour le protéger, celui-ci leur ordonne de le laisser tranquille. Parfois les PJ sont paranos (et souvent, ils ont raison), mais on ne va tout de même pas les laisser pourrir le scénario !

Urbius leur explique que suite à la réunion houleuse, il doit mener des tractations plus ou moins secrètes avec chaque membre du conseil de guerre. Cela va lui prendre sans doute toute la nuit pour négocier un accord pour le lendemain. Certaines des personnes qui lui rendront visite souhaiteront parfois que cela ne se sache pas, la discrétion est de mise.

Il leur affirme que rien ne peut lui arriver dans sa propre tour. Il possède de puissants pouvoirs, il est impossible de se rendre invisible dans le bâtiment ou de s'y déplacer par magie. Il achève de convaincre les PJ en affirmant qu'il porte des protections magiques qui font qu'on ne peut l'attaquer par surprise et son amulette détecte les poisons.

S'ils ne sont toujours pas convaincus, il demande à l'un des PJ de le frapper. Si celui-ci s'exécute, il se trouve immédiatement téléporté (comme quoi, le transport magique marche tout de même !) au cachot (salle 3) attaché à un mur par des chaînes puissantes. Toutefois cette protection possède une faille qui sera mise à profit par l'assassin : pour qu'elle fonctionne Urbius ne doit pas être neutralisé au moment où il est attaqué. Urbius leur dit : « *Je vous laisse le retrouver, pendant ce temps-là, au moins vous ne traînerez pas dans mes basques…* » et il s'en va rendre visite à un convive !

De toute façon vous devez vous arranger pour **donner du rythme à cette soirée** de négociation et occuper suffisamment les PJ pour qu'ils oublient un peu Urbius.

Servantès est le premier à rendre aux PJ une visite, de courtoisie s'ils ont des relations d'amitié, ou pour essayer de mettre un terme à leur différent s'ils sont ennemis. Il essaye de les convaincre d'aider l'amiral, « *un homme qui sait se montrer reconnaissant* ».

Berold de Forterre vient ensuite leur demander de mettre leur force à son service. « *Pas de manœuvres politiciennes, juste mes chevaliers, vous et moi* ». Si les PJ sont aussi dangereux pour le dragon qu'ils le prétendent, alors il faut charger droit sur le poste de commandement ennemi en utilisant éventuellement leurs arbres pour créer une diversion. Un combat des chefs est la seule is-

Magie

Dans toute la tour et l'étage extra-dimensionnel, les sorts de transport magique (porte dimensionnelle, téléportation, etc.) ainsi que les sorts d'invisibilité ne fonctionnent pas.

sue honorable et efficace. C'est aussi celle qui apportera le plus de gloire !

Le pire, c'est que cela pourrait marcher... un temps. Mais en fait, non, car les deux principaux généraux de l'armée du dragon sont immortels.

Berold est très pressant et presque menaçant. Il laisse entendre aux PJ qu'une fois le dragon vaincu, il deviendra probablement le nouveau roi de Cobis. Il est préférable de compter un roi parmi ses amis…

Urbius invite les PJ jusque dans ses appartements pour discuter. Il est important que la discussion ait lieu chez lui car cela permettra aux PJ de mieux comprendre certains indices par la suite. C'est le moment de faire allusion au magnifique bouquet de fleurs blanches du marais qui agrémentent le bureau, des fleurs parfaitement préservées par magie depuis qu'il les a ramenées de sa visite chez Rebecca ! Mais il n'a pas invité les PJ pour leur parler de son idylle contrariée, bien qu'il prendra volontiers des nouvelles de la sorcière et se montrera très attristé de sa décision de quitter le monde des hommes. Il veut leur proposer d'assassiner le maître de Lycanis pour aider l'amiral Caspien Val Morgan à faire un coup d'état… Il ne présente évidemment pas vraiment les choses ainsi, mais « *aider l'amiral serait libérer Lycanis d'un tyran.* »

Il y a un seul problème, toutefois, poursuit le mage, il faudrait planifier la mort du père et du fils en même temps. Or, les héros assez aguerris pour ce type de mission ne courent pas les rues de Paleseaux et les membres du conseil de guerre ont des responsabilités qui rend difficile de les envoyer assumer ce type de tâche.

Seul Ulmard s'est porté volontaire et accepte de laisser son poste de commandant des réfugiés de Hautepierre à son second pour *accueillir* Hector de Lycanis avec certains de ses hommes. Mais Urbius pense que, seul, il n'est pas de taille et que l'appui d'au moins un PJ lui serait nécessaire… Quand à s'occuper de Léon de Lycanis, seuls les PJ peuvent espérer y parvenir dans de bonnes conditions. Urbius est prêt à leur prêter son tapis volant pour accoster le navire amiral !

Selon l'issue du procès des PJ dans le scénario 3, ils pourraient penser à obtenir l'aide du Kraken, en particulier s'ils s'en étaient fait un allié. La créature d'essence divine est-elle encore vivante ? Comment la contacter ? Ils n'ont pas vraiment les moyens de le faire facilement, mais peu importe car Selmak/Clovik s'en est occupé pour eux. Quelques temps après la disparition du dragon, il est retourné sur l'île des harpes. Il a libéré la puissante créature, en échange d'une promesse. Celle d'aider les PJ dans la guerre à venir. Mais les PJ ne vont récupérer l'indice les menant sur cette piste que quelques dizaines de minutes plus tard (voir plus loin).

Nelmion Lypis, chef du renseignement, originaire de Lycanis, vient mettre en garde les PJ contre l'amiral Caspien : « *il va bien y avoir un assassinat si vous débarquez sur son navire, mais c'est le vôtre* ». Nelmion avertit les PJ que les forces du dragon attendent l'arrivée de quatre puissants personnages qui correspondent à leur description. D'après ses renseignements, des assassins doivent les éliminer au plus vite quand ils apparaîtront. À son avis, la proposition soudaine de Caspien au moment où les PJ arrivent est un coup monté et un piège pour les attirer sur le bateau où ils trouveront la mort ! Nelmion a tort, l'amiral ne joue pas un double jeu, mais

Tapis volant

Lors de l'entretien chez Urbius, n'oubliez pas de proposer aux PJ d'utiliser le tapis volant. Cet objet, leur sera très utile pour la suite de leurs aventures, il est important que les PJ prennent connaissance de son existence.





Nelmion Lypis

en temps que chef du renseignement, il est totalement dans son rôle lorsqu'il met en garde les PJ. D'autant plus que ses renseignements sont bons, il y a effectivement des assassins à la recherche des héros…

Antön le bourgmestre vient les voir pour les féliciter personnellement d'avoir sauvé les habitants du souffle du dragon et obtenir des détails sur cet épisode. Si les PJ se sont montrés sous un bon jour lors de leur narration, il leur fait des éloges. Il compte les faire citoyens d'honneur et leur remettre symboliquement les clefs de la ville une fois le siège levé…

Axis Manndar, **grand-prêtre de Paleseaux** vient voir les PJ pour leur parler de voyage dans le temps et de paradoxe temporel. Il veut plus de détails et s'interroge sur la volonté des dieux. Il cherche à donner un sens religieux à tous ces événements et élucubre des théories fumeuses. Si les PJ l'interrogent sur le pourquoi de cet intérêt pour ces questions, il finit par leur révéler qu'une vieille femme aveugle, prêtresse de Trenner, le dieu du temps, prie dans son temple (un temple dédié à toutes les divinités bénéfiques du panthéon). Depuis qu'elle est arrivée, juste avant les assiégeants, il y a environ un mois, elle médite dans le temple sans boire ni manger. Il a même cru qu'elle était morte, mais non. Parfois la sainte femme répond à un fidèle venu prier auprès d'elle. Il la soupçonne d'être âgée de plusieurs siècles. Comme les PJ pourraient s'en douter à la description de la cécité de cette personne, il s'agit effectivement de Sylène.

C'est à ce moment-là que **Mirella** frappe à la porte.

Mirella la cuisinière frappe timidement à la porte. Vous remarquez que le bas de sa robe est trempé, elle tord entre ses doigts un tissu mouillé.
« Je m'excuse beaucoup de déranger vos seigneuries mais c'est l'eau. »
S'adressant au grand-prêtre : « Mon père, je vous jure, suis pas folle, j'ai besoin d'eau pour la vaisselle mais l'eau, comment dire, elle veut pas. Je vous jure mes seigneurs. Elle sort du seau. »
Regardant [nom d'un PJ] en particulier, elle poursuit : « Et puis ensuite, ensuite ben vous devriez venir voir, je crois que c'est écrit vot' nom. J'ai appris les lettres au temple et je crois c'est écrit [Nom du PJ]. Alors je suis venu pour vous dire… J'ai bien fait ? »

La conque du Kraken

Lorsque les PJ arrivent à la cuisine, Gustaf est en train d'éponger l'eau. Gustaf a horreur de la saleté ! Lorsqu'il apprend le problème, il s'excuse en grommelant :

« Ah ben voyons ! Maintenant, faut arrêter avec l'eau maintenant ! C'est la dernière fois que je travaille pour un magicien, ça va encore finir avec des seaux d'eau partout comme d'habitude et après, qui c'est qui va éponger pendant deux jours, je vous le donne en mille ! »

Et il s'en va. Il décide ensuite d'aller s'en plaindre à Urbius, c'est pourquoi Gustaf sera le premier sur les lieux du meurtre.

Si les PJ demandent à Mirella de leur montrer de quoi elle parlait, elle s'exécute, non sans hésiter. Elle descend le seau dans le puits, le pose sur la margelle et se recule assez loin.

L'eau se couvre rapidement d'ondes concentriques et le seau se met effectivement à trembler. Sous les vibrations, il glisse du muret et tombe. L'eau éclabousse le sol puis la flaque semble prendre vie et se déplace pour venir non pas former des lettres mais une flèche. Cette « flèche » s'écoule vers le puits, remonte la margelle et retombe dans le puits sous la cave dans un « floc » sonore.

Si les PJ descendent à la cave et regardent au fond du puits, l'eau qu'il contient s'anime, un courant circulaire se crée qui devient bientôt un puissant tourbillon. Si la scène est éclairée, les personnages ont le temps d'apercevoir un œil énorme au fond du tourbillon (l'œil du Kraken), puis il se forme une colonne d'eau qui monte vers la margelle. Comme portée par l'eau un objet : une sorte de gros coquillage. Les PJ ont 3 rounds pour s'en saisir, ensuite la colonne retombe et disparaît, tout redevient calme. S'ils n'ont pas saisi la conque à ce moment là, elle repose au fond du puits et il est possible d'aller la chercher à la nage.



Le Kraken

Conque du Kraken

La conque du kraken est un énorme coquillage en spirale sculpté de façon à donner l'illusion qu'une sorte de sèche (le Kraken) l'enserre entre ses tentacules. Si les PJ ont déjà rencontré le Kraken, un simple test d'Intelligence DD 5 est suffisant pour reconnaître la créature fabuleuse qui était emprisonnée sous l'île de l'oratoire.

Lorsque quelqu'un souffle dans la conque, il n'obtient pas grand-chose, seule une légère vibration est perceptible,

un son très bas et peu audible. Si la conque est utilisée de cette façon au bord du lac (ou sur le lac), le Kraken répond à l'appel au bout d'une dizaine de minutes. Le porteur de la conque peut alors communiquer avec le Kraken par télépathie.

Histoire de la conque

Peu de temps après la disparition du dragon, Clovik/Selmak s'est rendu sur l'île de l'Oratoire pour délivrer le Kraken. Une fois libre, l'ancien dieu s'est retiré dans les profondeurs du lac après avoir passé un accord avec le magicien. Il répondra une fois à l'appel de la conque et accomplira une tâche. Le Kraken peut être utilisé pour couler n'importe quel navire, par exemple le navire amiral de la flotte Lycanis, tuant du même coup Léon de Lycanis… et les esclaves-soldat à son bord (le maître des soldats-esclaves réussira quant à lui à fuir par la voie des airs).

L'assassinat

Ulmard, héros des réfugiés de Hautepierre, est en fait un doppleganger du nom de I'Myrrs, un assassin au service du dragon. Il a éliminé Ulmard et a pris sa place depuis déjà trois mois.

Au départ, I'Myrrs a pour seule mission d'éliminer Urbius qui est la clé de voûte de la résistance de Paleseaux. Lorsqu'il découvre qu'un émissaire de Lycanis est présent, il décide d'adapter son plan pour le faire accuser et empêcher une éventuelle alliance.

Après avoir assassiné Urbius, il se retrouve piégé avec tous les autres dans la tour. Il se raccroche à un unique espoir. S'il parvient à semer la zizanie, à provoquer assez de querelles et de soupçons pour obtenir que les convives s'entre-tuent dans un bain de sang, il espère être le dernier survivant : s'il décapite ainsi les forces de la résistance, il ne doute pas une seconde que son maître le dragon va facilement remporter la guerre et viendra le délivrer. Ne serait-ce que pour s'emparer des richesses et des objets des personnages importants présents dans la tour. Toutefois, il est a priori impressionné par des héros que même son employeur craint. Il préfère donc agir prudemment et ne pas les affronter directement, sauf si les PJ le mettent en confiance en se comportant comme des zouaves ou qu'il trouve une belle occasion sans risque (ce qui pourrait être un piège tendu par vos joueurs si ces derniers sont particulièrement malins).

La méthode

L'assassinat est perpétré par Ulmard, en trois temps.

1. Du vin empoisonné et un sort de contrepoison : pendant les tractations de la soirée, Ulmard commence par offrir du vin à Urbius alors que ce dernier lui rend visite dans sa chambre. Il a versé dans le vin un puissant poison paralysant, puis il a utilisé sur le breuvage un sort qui neutralise les poisons, mais sans les détruire, pendant la durée du sort (24 heures). Lorsqu'Urbius utilise son amulette, elle ne détecte aucun poison, car celui-ci n'est pas actif. Une fois Urbius parti, I'Myrrs boit un antidote afin de ne pas subir les effets du poison pendant la phase suivante. Il laisse le vin enchanté et les deux verres sur la table.

2. Un parchemin piégé et un sort d'anti-magie : le doppleganger prend ensuite l'apparence de Nelmion Lypis, le chef du renseignement. Il croise le bourgmestre Antön en montant à la chambre d'Urbius. Il porte à Urbius une missive dont il dit qu'elle a été interceptée sur un messager. Le parchemin porte le sceau magique du dragon. Urbius connaît ce sceau et il sait que s'il est brisé, il déclenche une vague de feu qui détruit le parchemin et brûle celui qui le manipule. Il lance un sort de dissipation de la magie sur le parchemin, mais celui-ci échoue (le parchemin de l'assassin a été spécialement préparé à cet effet en utilisant un sort de niveau 9). Il décide alors d'avoir recourt à un puissant sort de champ antimagie, ce qui est exactement ce que souhaite I'Myrrs pour perpétrer son assassinat.



Les MJ sont des sadiques !

Ah ah ! Je constate qu'on m'appelle toujours pour les saloperies ! C'est de bonne guerre, va ! J'en ai fait tellement. Je vous ai raconté la fois au club où… Oui, pardon. Restons concentré sur notre histoire ! Pardon. Donc, une fois que les PJ ont la conque du Kraken entre leurs mains, attendez un peu. Il serait amusant qu'un des joueurs ait l'idée de souffler dedans. Franchement, ça devrait arriver ! Profitez-en pour faire coïncider la fin du son de la conque avec le gong qui signale la mort d'Urbius. Les joueurs ne savent pas du tout ce qu'il se passe. Ils penseront sans doute avoir fait une boulette ou mis en route quelque chose de puissant… Pas du tout, mais c'est tellement plus drôle s'ils le croient…

3. Un assassinat classique maquillé : la zone d'anti-magie a pour effet d'annuler le sort de contrepoison et donc d'activer le poison (qui lui n'est pas magique) et Urbius se retrouve paralysé.

Dès qu'Urbius est empoisonné et *paralysé*, il perd sa concentration sur le sort d'antimagie. Toutefois cela n'a pas d'effet rétroactif sur le poison qui a désormais fait effet dans le sang du mage.

I'Myrrs (qui a montré son vrai visage un court instant dans la zone d'anti-magie) en profite pour sortir un stylet et assassiner Urbius par une incision verticale d'une précision chirurgicale du cou vers le coeur (Urbius neutralisé, ses protections magiques ne lui sont d'aucun secours). Puis l'assassin se transforme en loup-garou pour déchiqueter le corps du mage tandis que le gong annonçant la mort de son maître secoue toute la tour.

L'assassin sort ensuite rapidement, sans croiser personne et monte au phare. Il redescend lorsque tout le monde est occupé par la découverte du meurtre.

Le gong

Lisez ou paraphrasez le paragraphe suivant à vos joueurs :

Le son d'un gong colossal résonne soudain. Le son vous frappe de plein fouet, son timbre est si puissant que la tour entière tremble sur ses fondations. Vous peinez à rester debout et ne pouvez vous empêcher de plaquer vos mains sur vos oreilles pour échapper à la douleur qui résonne dans vos entrailles. Autour de vous, les meubles bougent et des objets tombent tandis que vos organes semblent vouloir s'échapper par votre œsophage. Le son n'a duré que quelques secondes, mais chacun vacille et souffle en s'appuyant aux murs pour retrouver son équilibre.

Après le gong, les PJ vont sans doute se diriger vers les appartements d'Urbius pour interroger le magicien sur sa signification. C'est en tout cas ce que font les autres invités. Les personnages peuvent accompagner les retardataires qu'ils croisent à l'étage de leur appartement, tous montent vers l'étage où réside le magicien.

Le testament d'Urbius

Comme les PJ viennent de l'endroit le plus éloigné, ils sont sans doute les derniers arrivés.

Lisez ou paraphrasez le paragraphe suivant à vos joueurs :

Axis Manndar, le grand-prêtre, s'est agenouillé au chevet d'Urbius, il lui ferme les yeux en récitant des prières et une larme coule le long de sa joue. Les autres convives sont sous le choc, les murmures font état de l'incrédulité de chacun. Seul Berold parle, fort comme à son habitude : « Il y a un assassin parmi nous ! Et qui donc aurait pu avoir intérêt à… »
Sa diatribe est coupée court par un événement surprenant. La ceinture du mage émet un cliquetis et s'ouvre pour laisser apparaître un cristal translucide. Une espèce de vrombissement se fait entendre et le cercle des curieux s'élargit soudainement. On n'est jamais assez prudent avec un magicien, même mort !

Que font les PJ ?

Après un flash lumineux, une image en trois dimensions se forme juste au dessus du corps du défunt. On reconnaît facilement la tête du magicien, même si elle est légèrement translucide et un peu vaporeuse.
L'image s'anime et la voix du mage emplit la pièce.
« Si vous entendez ce message, c'est que je suis mort. Vous vous demandez sans doute pourquoi avoir ainsi préparé mon testament ? Pour deux raisons. La première est l'intime conviction que ma fin était proche. Elle me fut prédite par une sorcière du nom de Rebecca. Elle m'a aussi prédit la façon dont je partirai : empoisonné. Aussi à moins qu'elle ne se soit trompée, vous savez à présent ce qui m'a tué. J'ai pourtant pris toute mes précautions concernant le poison mais, manifestement, j'ai dû rater quelque chose.
La seconde raison est sans doute la plus importante. Je ne pouvais pas laisser impunément mon assassin s'enfuir. Déjà, il est évident que je compte sur vous pour me venger, mais avant tout, étant donné la situation, je ne peux laisser un agent ennemi forcément puissant s'enfuir en emportant avec lui des informations qui pourraient être fatales aux habitants de Paleseaux.
Si ce message s'est déclenché plusieurs minutes après ma mort, c'est qu'un nombre suffisant de personnes est réuni autour de mon corps. Vous êtes donc sans doute innocents de mon meurtre mais je dois vous prévenir, l'assassin est encore parmi vous.
À ma mort, le puissant gong qui a ébranlé la tour signifie que la structure s'est coupée du monde. Cet endroit est à présent totalement isolé, nul n'entre et nul ne sort. Si mon assassin a tenté de fuir, il le sait déjà.
Je suis désolé, mais j'ai une nouvelle plus mauvaise



encore à vous annoncer. Le gong retentira à nouveau une fois à chaque heure pendant les six prochaines heures. À la fin de ce délai, la tour voyagera dans une poche dimensionnelle isolée où elle perdra toute magie. Bref, une prison. Ce qui signifie que ses occupants resteront à jamais prisonniers du lieu.
Il y a toutefois une issue, j'aurai aimé faire autrement mais je n'ai pas réussi. Si mon assassin est identifié et tué, à l'issue des six heures, la tour s'ouvrira et ne sera pas téléportée. La magie de la tour possède une sorte de conscience pour ces choses-là. Vous savez donc ce qui vous reste à faire.
Bonne chance ! »
L'image se dissout et on entend Berold hurler « Non mais c'est pas possible, dites moi que ce n'est pas vrai, mais quel abruti ce mage ! »
…

Note : si les PJ examinent la ceinture, ils peuvent constater qu'elle possède le même boîtier dans le dos d'Urbius. Au cas où, il serait mort sur le ventre. Le mage avait songé à tout… ou presque. En ouvrant ce second boîtier, on obtient à nouveau exactement le même message.

La scène du crime

Le corps repose dans le bureau d'Urbius (**13**). La pièce est sens dessus-dessous, comme si un combat avait eu lieu. Une chaise est retournée et brisée, des papiers qui devaient être à l'origine sur le bureau jonchent le sol, ils sont tachés de sang. Une étagère est renversée au milieu de la pièce, les livres qu'elle contenait éparpillés au sol.

Les témoins : si les PJ interrogent Gustaf sur la scène du crime à son arrivée, il ne se rappelle de rien en particulier. Toutefois, s'ils lui demandent de faire le récit précis de sa découverte du cadavre et de l'arrivée des autres invités, voici ce qu'ils apprennent.

Gustaf montait voir le magicien pour le prévenir de « l'inondation » dans les cuisines. Le gong l'a saisi alors qu'il était sur le palier du deuxième étage. Après avoir repris ses esprits, il a continué son chemin vers les appartements du maître. En arrivant, il a vu la porte entrouverte. Ayant appelé et n'obtenant pas de réponse, il est entré. Lorsqu'il a découvert le corps, l'étagère était renversée sur les jambes d'Urbius. C'est Gustaf aidé de Nelmion Lypis, arrivé juste après lui, qui a déplacé le meuble et retourné le cadavre, à l'origine sur le ventre.

C'est l'Myrrs qui a renversé l'étagère précipitamment après le meurtre pour donner une impression de lutte avant de fuir au plus vite.

Indice 1 : en cherchant dans les papiers tachés de sang, on peut trouver une empreinte partielle et mal définie. Un test d'Intelligence (Investigation ou Survie) DD 10 permet d'identifier une empreinte proche de celle d'un gros chien ou d'un loup.

Indice 2 : le parchemin magique a roulé sous une étagère encore debout, l'Myrrs n'a pas eu le temps de le retrouver. Il est toujours roulé et fermé par le sceau magique du dragon. Une fouille sérieuse du bureau (30 mn) suffit à le trouver, une fouille plus rapide (2d6 minutes) nécessite un test d'Intelligence (Investigation) DD 10.

Le sceau en cire noire représente un sablier, les PJ ne le savent pas, mais il s'agit de celui de Lytochronox. Presque tous les PNJ présents peuvent leur dire. En revanche, seuls Nelmion Lypis, Servantès et l'Amiral Val Morgan peuvent les prévenir du danger s'il est ouvert sans un mot de passe approprié.

Le sceau irradie effectivement la magie, le briser provoque une explosion qui inflige 9d8 dégâts de feu dans un rayon de 3 mètres (1/2 dégâts en cas de jet de sauvegarde de Dextérité DD 15 réussi). Cela détruit complètement le parchemin.

Si les PJ trouvent un moyen pour annuler le sort (par exemple le parchemin de zone de non-magie trouvé dans la salle du trésor), ils peuvent l'ouvrir sans risque. Le parchemin est totalement vierge.

Si un personnage utilise plutôt sort de *dissipation de la magie*, il s'agit d'un sort de niveau 9 (DD 19).

Indice 3 : un vase contenant des fleurs est renversé et brisé au sol. Rien d'extraordinaire, toutefois, les fleurs sont complètement fanées. Si les PJ sont allés précédemment rendre visite à Urbius dans son bureau, les fleurs n'étaient pas fanées. Un enchantement mineur les maintenait fraîches, l'annulation de magie les a fait instantanément faner. Un PJ qui recherche des indices peut prendre conscience de la chose en réussissant un test d'Intelligence (Investigation) DD 10.

Le corps : le corps est ensanglanté, plusieurs plaies zèbrent la poitrine, mais la blessure qui a causé la mort est sans conteste la gorge arrachée qui a libérée un flot de sang.

Il faut plonger les doigts dans la blessure et pratiquer une véritable autopsie (test de Sagesse (Médecine) DD 15) pour réussir à trouver au milieu de cette plaie béante, le coup de poinçon qui a initialement provoqué la mort en atteignant le cœur du mage.

Détection et magie : une détection du poison s'avère positive. Axis peut pratiquer une telle magie si on lui demande.

Une *détection de la magie* permet de détecter une légère aura de magie résiduelle dans le sang du magicien (le sort qui annulait le poison présent dans le vin), un test d'Intelligence (Arcanes) DD 12 est nécessaire pour comprendre qu'il s'agit d'un sort qui rend un poison inoffensif.

Les fleurs fanées sont elles aussi magiques. Un simple test d'Intelligence (Arcanes) difficulté 5 suffit à un magicien pour l'analyser : il s'agit d'un sort mineur de préser-

Ramener Urbius à la vie ?

Toute la première partie de cette aventure part du principe qu'Urbius a été assassiné et qu'il est mort. Mais que se passe-t-il si le groupe des PJ comprend un prêtre capable de ramener les morts à la vie ? Ou s'il est capable de communiquer avec les morts ?

Le stylet utilisé par l'Myrrs pour atteindre le coeur d'Urbius est alors une dague de Morn. Dans les terres d'Osgild, Morn est le dieu de la mort et du passage dans l'au-delà. Bien qu'il ne soit pas particulièrement maléfique, le dieu de la mort n'apprécie pas d'être spolié de ceux qui lui reviennent de droit par des divinités qui placent la vie au-dessus de son domaine. Vous pouvez aussi remplacer Morn par un dieu des assassins si vous avez un tel dieu dans votre propre panthéon.

Dague de Morn : une dague de Morn ne se distingue pas d'une dague ordinaire, bien qu'une analyse poussée de la magie qui en émane (sort d'identification) révèle une puissante aura de nécromancie. Ces armes très rares et de grande valeur (10 000 po) sont généralement utilisées par les assassins qui s'en prennent à des gens suffisamment importants pour que le commanditaire du meurtre s'inquiète des possibilités d'un sort de communication avec les morts ou, pire, d'un sort de rappel à la vie ou de résurrection. Lorsqu'une arme de ce type est plantée dans le cœur de sa victime, elle détruit totalement l'organe en même temps qu'elle disparaît elle-aussi. Le cœur et la dague sont réduits à néant. Un cadavre dans cet état ne peut être ramené à la vie par aucun sort connu. De plus, s'il est interrogé par un sort de communication avec les morts au sujet de son assassin ou de la dernière personne qu'il a rencontré, le corps répondra « La faux de Morn a tranché le fil de ma vie. Ma mort incombe à Morn. Ce que Morn prend, Morn le garde pour l'éternité. »

Tout prêtre natif des contrées d'Osgild qui entend cette phrase (par exemple Axis Manndar) peut faire un test d'Intelligence (Religion) DD 10 pour comprendre que la mort a été causée par une dague de Morn et connaître les propriétés de l'objet.

Un prêtre qui lance un sort de *rappel à la vie* sur le cadavre d'Urbius aura donc la désagréable surprise de voir son sort échouer, sans comprendre exactement pourquoi. Un examen médical des entrailles d'Urbius révèle que le cœur a disparu Sagesse (Médecine) DD5. Un prêtre de Morn en tirera automatiquement les conclusions qui s'imposent. Un prêtre d'une autre religion pourra reconnaître les effets d'une telle arme seulement en réussissant un test d'Intelligence (Religion) DD15. Dans tous les cas un tel constat invalide complètement la thèse de la mort entre les griffes d'un loup-garou.



vation. Et pourtant les fleurs sont bien fanées. Un PJ qui était déjà venu dans la chambre se rappelle alors du bouquet parfaitement préservé lors de sa dernière visite. Le magicien prend alors conscience qu'il y a eu une rupture dans la magie et s'il découvre par la suite le parchemin de zone de non-magie dans la salle du trésor, il fera le rapprochement.

Amulette de détection du poison : si les joueurs pensent à le demander, ils peuvent s'apercevoir que l'amulette de détection du poison qu'Urbius avait utilisé au repas a disparu.

I'Myrrs a volé l'amulette et la cache pour le moment dans le manche d'une dague dont le pommeau se dévisse. Au moment opportun, il ira la dissimuler dans la chambre d'un individu qu'il souhaite faire accuser et poussera son pion préféré, le commandeur Berold de Forterre, à l'exécuter…

La clef des appartements : Urbius porte encore autour du cou la clef magique qui permet de fermer ses appartements. Ceux-ci peuvent constituer une prison de choix si les PJ veulent y enfermer quelqu'un.

Enquête

Durant l'enquête, les PJ vont devoir la jouer fine, car les PNJ présents sont pour la plupart aussi puissants – voire plus – que les personnages. Si l'usage de la force n'est pas exclu, il faudra s'assurer du soutien des autres membres du conseil. Foncer tête baissée peut mener à un bain de sang général, alimenté aussi par le sang des PJ et cela signifierait surtout la réussite totale de la stratégie d'I'Myrrs.

Gardez bien à l'esprit qu'un paramètre important change radicalement la donne de ce scénario : les protagonistes sont persuadés que, si l'assassin n'est pas découvert, ils vont tous finir emprisonnés dans la tour pour le reste de leurs jours. Cette pression va rendre certains d'entre eux de plus en plus agressifs, paranos ou à demi-fous, prêts à tuer n'importe qui pour s'assurer de retrouver la liberté.

Et les PJ, comment réagiront-ils ? Vont-ils eux-aussi choisir la solution la plus simple : exécuter tous les suspects potentiels par mesure de sécurité ?

Rapport de force : la majorité des PNJ fera tout pour éviter un combat contre un groupe de PJ soudés. Après

tout, si leur histoire est vraie, ils jouissent d'une sacrée réputation. Il y a toutefois une exception d'importance : Berold de Forterre qui se pense supérieur à tout le monde. Mais même lui, ne lancera un défi qu'à un seul PJ à la fois et s'assurera que des alliés couvrent ses arrières.

Le mensonge d'Urbius : seul le MJ a accès à cette information capitale, dans son testament, Urbius a menti ! Il souhaite faire paniquer l'assassin et obliger d'éventuels témoins à lui régler son compte. Bien que puissant, le magicien n'a absolument pas le pouvoir de téléporter la tour, ni celui de savoir si l'assassin a bien été appréhendé. Six heures correspondent simplement à la durée pendant laquelle la tour va encore obéir à la volonté du défunt. Ensuite, elle n'a plus de maître et n'importe quel magicien peut en prendre possession en utilisant les formules appropriées (voir *L'héritage d'Urbius*).

Le temps est compté : le meurtre a lieu vers minuit, ensuite toutes les heures, un gong puissant ébranle le bâtiment (un coup par heure). À 6 heures la tour s'ouvre. Si l'Myrrs réussit à sortir, les PJ ont échoué.

Afin de mettre un peu de pression et de stress dans cette enquête, tenez un décompte précis de l'écoulement du temps. Mieux, mettez en route un chronomètre et prévenez vos joueurs que même s'ils ne font rien, au maximum pour chaque demi-heure de temps de jeu, une heure s'est écoulée pour leur personnage. Cette partie du scénario doit donc de toute façon être jouée en un maximum de 3 heures.

Si certains PJ entreprennent des actions longues, le temps de jeu peut en revanche être raccourci.

Trouver le loup-garou : comme les PJ le savent déjà, la bibliothèque d'Urbius possède de nombreux ouvrages sur les loup-garous.

En y fouillant, ils peuvent trouver quelques formules magiques permettant de confondre ces créatures. Hélas, la plupart nécessitent l'utilisation de pierres lunaires que les PJ n'ont pas sous la main. En revanche, il est possible de trouver dans le laboratoire une réserve d'aconit séchée dans un bocal. Cela nécessite une fouille minutieuse. L'aconit permet de soigner les blessures infligées par un loup-garou afin d'éviter la contagion.

Un magicien inventif peut sans doute aussi obtenir un filtre à base d'aconit qui provoquerait d'horribles douleurs à un loup-garou qui l'ingère. Un bon moyen pour détecter un tel individu.

Les chambres des invités

La porte de chaque chambre ne s'ouvre que pour son locataire (ou pour Gustaf, mais ça les PJ ne le savent pas au départ). La porte détecte l'apparence de la personne qui tente de l'ouvrir aussi l'Myrrs peut entrer à sa guise dans n'importe quelle chambre pour peu qu'il prenne l'apparence du propriétaire. En revanche, une fois à l'intérieur d'une pièce, quiconque peut sortir sans encombre.

Enfoncer une porte requiert un test de Force difficulté 20.

Évènements

Selon les actions des PJ les événements peuvent considérablement varier : convoquent-ils un débat public, chacun regagne-t-il sa chambre, ont-ils l'autorité naturelle suffisante pour imposer une quelconque ligne de conduite ?

Les PJ pourraient vouloir garder tout le monde groupé afin d'éviter de nouveaux assassinats. Certains invités ont un argument contre, et pas des moindres : va-t-on rester groupés pour l'éternité dans cette prison ? Non, la seule solution consiste à trouver l'assassin. Et pour cela il faut le pousser à la faute. « *Qu'il vienne !* », ajouteront même Caspien, Berold ou Ulmard pour une fois d'accord.

Des groupes se forment bien qu'ils évolueront au gré des événements et des décès !

- Antön, Milius et Elias
- Axis Manndar, Mirella et Gustav
- Servantès, Caspien Val Morgan et éventuellement les PJ
- Ulmard, Nelmion Lypis, Berold de Forterre et Arthus Cline

Le dernier groupe est le plus puissant et sans doute le plus dangereux pour les PJ.

Dans tous les cas, la pression doit monter doucement. Les personnages sont dans une situation catastrophique, plus le temps passe et plus l'enjeu devient dominant : confondre l'assassin d'Urbius ou rester emprisonné pour le reste de sa vie. À ce petit jeu, la plupart des PNJ deviennent incontrôlables, prêts à tout pour ne pas terminer leurs jours dans cette tour…

Vous trouverez dans les pages qui suivent quelques propositions d'événement probables mais pas incontournables. Ce sont des idées. N'hésitez pas à tout bouleverser. Si rien ne se passe comme prévu, ce n'est pas grave du moment qu'il y a une logique. La trame proposée peut aussi vous faciliter le travail si vous ne vous sentez pas très à l'aise en dialogues et en improvisation, mais si vous êtes un expert dans ce domaine, foncez et faites-vous plaisir !

Le gong

À la fin de chaque heure, le gong résonne à nouveau faisant trembler toute la tour. Agir au round où le gong résonne demande un jet de sauvegarde de Constitution DD 10. En cas d'échec, le personnage perd son action à ce round.

Il y aura un coup supplémentaire pour chaque heure : deux coups au début de la deuxième heure et, à la fin du huis-clos, six coups pour la sixième heure. Chaque coup dure un round.

Première heure

Au départ, tous sont sous le choc du testament d'Urbius, ce qui retarde un peu le début de l'enquête pour la plupart des invités, puis chacun se met à réfléchir de son côté. Car, pour une fois, les PJ ne sont pas seuls à chercher, chacun s'y met ou fait mine de chercher l'assassin…

Pendant cette première heure, les PJ vont sans doute passer pas mal de temps à fouiller pour trouver des indices, d'abord sur le cadavre et dans la chambre puis dans les appartements d'Urbius. Peut-être ailleurs.

Deuxième heure

Le premier à penser que le meurtrier est un Loup-garou est **Nelmion Lypis**, venant de Lycanis il s'y connaît un peu. Ses soupçons se portent immédiatement sur l'amiral **Caspien Val Morgan**. Il en fait part au commandeur **Berold de Forterre** qui se satisfait pleinement de cette explication.

Mirella (envoyée par **Axis Manndar**) vient prévenir les PJ qu'il y du grabuge, le groupe des quatre énervés (Nelmyon, Berold, Ulmard et Arthus) cherche **Servantès et Caspien Val Morgan** pour leur régler leur compte.

Sentant le vent tourner les deux cibles se sont réfugiées dans le phare prêt à défendre chèrement l'accès (l'escalier permet de se battre à deux de front au maximum).

Que font les PJ ? S'ils trouvent Caspien et Servantès avant leurs bourreaux, ils peuvent tenter d'éviter un bain de sang, sinon il est sans doute trop tard.

La diplomatie : convaincre Berold et les autres de renoncer à leur projet par la seule force des mots serait un exploit (Charisme (Persuasion) DD 25) et encore, Berold ne peut se résoudre à les laisser en liberté. Les enfermer et décider plus tard de leur sort est une solution acceptable. Mais où les enfermer ? Gardés par qui ? Jusqu'à quand ? Les appartements d'Urbius forment une prison de choix et un lieu « acceptable » pour une personne du rang de l'amiral.

La force : si les PJ se rangent du coté des deux « victimes », cela fait hésiter les quatre agresseurs, car le rapport de force s'équilibre.

Si l'attitude des PJ est provocatrice, l'affaire tourne au bain de sang (en face Berold et Ulmard cèdent volontiers à la provocation). Si elle est apaisante, des menaces fusent, mais le statu quo est obtenu pour quelque temps. « *On n'en a pas fini avec eux, d'une manière ou d'une autre cette affaire devra être réglée dans cinq heures* », prévient Berold.

Le combat : si le combat a lieu, lorsque l'amiral est réduit à la moitié de ses PV, il passe en forme hybride loup-garou. En agissant ainsi, il sait qu'il signe son arrêt de mort, mais il est décidé à vendre chèrement sa peau. La seule chance pour les PJ de le sauver est donc de réussir à faire cesser le combat avant que cela n'arrive.

Les autres PNJ : Axis Manndar ne prend pas parti, mais fait appel au dialogue plutôt qu'à la violence. Si les PJ préviennent Antön et ses adjoints, Milius se range aux cotés de Berold. Antön et Elias restent neutres.

Gustaf

Pendant cette scène tendue, Gustaf continue son travail comme si de rien n'était. Il passe dans chaque chambre pour vérifier que tout est en ordre. Dans la chambre d'Ulmard, il trouve deux verres vides et sales qu'il remplace par deux verres propres et les descend à la cuisine où il les laisse à Mirella.

Au moment de laver le verre qui a contenu l'antidote bu par I'Mryss, la jeune novice spécialiste des plantes aromatiques respire l'odeur forte de la substance. Étonnée de ne pas reconnaître de quoi il s'agit, elle le montre ensuite à son supérieur, le grand-prêtre Axis Manndar.

Celui-ci « flaire » quelque chose d'important et passe les deux prochaines heures dans la bibliothèque et le laboratoire à faire des recherches sur la substance et il demande à Mirella de découvrir d'où vient le verre. Mais



Ulmard

Gustaf ne se rappelle plus, il a débarrassé de nombreux verres durant la soirée !

Troisième heure

Mort d'Elias

Elias décide de parler à Milius de son amour pour sa fille et l'invite à boire un verre dans sa chambre. La conversation tourne mal et une violente dispute les oppose. Milius sous l'effet de la colère et la pression de la situation présente quelques signes de lycanthropie (les yeux jaunes, les dents proéminentes).

Elias prend peur et cela dégénère, Milius se transforme en loup-garou et tue le jeune capitaine des gardes.

Tintamarre : le combat a lieu dans la chambre d'Elias et il est bref. À ce moment-là, les chambres autour ne sont pas occupées. Si les PJ occupent la chambre marquée « PJ 3 », ils entendent du bruit, sinon rien. Après le meurtre, Milias toujours sous forme de loup-garou fuit vers l'escalier Ouest et descend ensuite jusqu'au sous-sol où il reprend une forme normale.

Chambre d'Elias : la chambre est en désordre, le corps d'Elias gît égorgé contre un mur.

Une fouille rapide permet de trouver l'armure de Milius qui gît au sol (il a dû s'en débarrasser pendant la transformation) et sa hache posée près de la porte.

Sur le bureau, les PJ trouvent une lettre qu'Elias a commencé à écrire pour sa douce, la lettre est posée pliée, mais pas encore cachetée.

> *« Ma douce et tendre, je sais ce que disent les gens, mais tu peux me croire quand je te dis que j'ai changé. Je n'aime que toi. Dès que j'en aurais l'occasion, j'en parlerai avec ton père. D'homme à homme. Après tout, que peut-il me faire ? Me refuser ta main ? Il sera bien temps d'aviser. Rien ne pourra nous séparer, il devra bien s'y résoudre lorsqu'il apprendra que nous nous aimons. »*

Il n'est pas allé plus loin et trouvant le courage nécessaire en écrivant sa lettre, il a invité Milius pour lui parler.

Chasse-à-l'homme : il n'est pas très difficile de savoir qui a tué Elias. Il faut ensuite retrouver Milius pour le capturer ou l'abattre. Il n'a pas de souvenir exact de ce qui s'est passé. Si on le presse trop, il se transforme à nouveau en loup-garou et attaque tous ceux qui se dressent sur son chemin.

Les PJ sont devant un dilemme. Que vont-ils faire de lui ? Sans surprise, Berold et sa clique demandent sa tête.

Mort de Gustaf

Pendant que les PJ sont occupés par Milius, Ulmard/I'Myrrs s'aperçoit que les verres qu'il a utilisés pour empoisonner Urbius ont disparu et il pose la question à Gustaf. Celui-ci a fait preuve d'imprudence dans sa réponse *« Ahh mais oui, c'était ça. Le père Manndar voulait justement savoir d'où venaient ces verres ! »*

Gustaf est mort d'un coup de dague dans le dos, son cadavre est caché dans une armoire dans sa propre chambre. La disparition de Gustaf ne sera pas évidente, par moment Ulmard/I'Myrrs prend son apparence pour donner le change. On le voit peu, mais assez pour ne pas se douter de sa mort.

Quatrième heure

Sous l'apparence de Gustaf, I'Myrrs rend visite à Axis Mandar et l'informe qu'il se rappelle où il a trouvé les deux verres : dans la chambre de Nelmion Lypis. Il lui



Elias Founder

apporte aussi la bouteille du vin restant provenant, d'après lui, de la même chambre.

Le puzzle s'assemble

Axis termine l'analyse du contrepoison, puis du vin enchanté en demandant de l'aide aux PJ pour aller plus vite, il leur faut presqu'une heure pour déterminer la nature de l'enchantement et du poison.

Il serait mieux que les joueurs participent à la mise en place du puzzle. Presque toute la vérité sur le mode opératoire de l'assassin peut être reconstituée à partir de ces éléments : le vin enchanté pour neutraliser le poison, l'antidote, le parchemin piégé. Si vos joueurs n'avancent pas, Axis met en place quelques pièces qui leur permettront de poursuivre le raisonnement, par exemple en invoquant l'indice des fleurs fanées.

Tout semble coller : Nelmion empoisonne Urbius avec un poison rendu inoffensif par magie, puis il lui donne un parchemin avec le sceau du dragon, le mage lance une annulation de magie. Il est empoisonné, mais toujours vivant. Nelmion, qui vient de Lycanis, se transforme en garou et l'achève faisant ainsi accuser Caspien.

Fouiller la chambre de Nelmion : sous le matelas, les PJ peuvent trouver l'amulette contre le poison que portait Urbius. C'est I'Myrrs/Gustaf qui l'a placée là.

Cinquième heure

Chasse-à-l'homme bis

Tout semble accuser le chef du renseignement. Va-t-il tomber sous les coups de ses bourreaux ?

Comprenant que son heure est venue, Nelmion ne perd pas de temps en pourparlers, il essaye de fuir et de trouver Gustaf pour lui régler son compte ou le démasquer. Il ne le trouve pas (et pour cause !)

Selon l'organisation de la recherche, ce sont les PJ ou l'équipe de Berold qui le trouve.

Nelmion se bat jusqu'à la mort, il ne clame même pas son innocence. *« De toute façon, crever maintenant ou plus tard c'est pareil. Personne ne sortira vivant de cette tour, vous êtes tous aussi morts que moi. »*

Fin provisoire

Si Nelmion est mort, le calme est revenu. Les survivants peuvent penser que l'affaire est résolue. L'ambiance se détend un peu pendant une heure entière.

Si Nelmion est encore vivant, le trio Ulmgard, Berold (+ Arthus) et Antön fait tout pour obtenir sa tête : les PJ sont seuls pour le défendre.



Milius Portefait

Sixième heure

Décès d'Axis Manndar

Axis Manndar le prêtre a tout de même un doute. Il connaît bien Gustaf et il l'a trouvé bizarre. Il se met en quête d'indices dans sa chambre. Mais il ne prévient pas les PJ de sa petite enquête. Il les soupçonne autant que tous les autres. Il trouve le cadavre de Gustaf dans le placard et comprend qu'il s'est fait duper, mais trop tard. Ulmard/ I'Myrrs l'a suivi et l'assassine à son tour.

Décès d'Arthus Cline

Dans la foulée et avant que la parano ne soit à nouveau à son comble, I'Myrrs profite de l'ambiance plus calme pour commettre un nouveau meurtre qui lui permette

à nouveau de changer d'identité. Prenant l'apparence de Berold, il attire Arthus Cline à part et l'assassine. Il échange son équipement avec celui de Cline puis le décapite et cache la tête dans une chambre adjacente (celle d'Elias par exemple).

Ça recommence !

Mirella arrive en hurlant, elle a trouvé le cadavre d'Axis Manndar dans la chambre de Gustaf. Si les PJ fouillent la chambre ou le placard, ils trouvent aussi le corps sans vie de Gustaf. Tout deux ont été poignardé dans le dos.

Désormais, Mirella est terrorisée, elle passe son temps à coller le PJ le plus costaud du groupe et le suit partout. Les PJ vont-ils aussi se méfier d'elle ? La parano est à son comble, d'autant plus qu'Ulmard a lui aussi disparu.

Grand final

À ce stade, le nombre de survivants devrait déjà être bien réduit. Si certains présumés coupables (Caspien, Servantès, Milius) sont encore en vie, la situation est difficilement tenable pour les PJ. Berold est prêt à zigouiller à tour de bras sans procès.

Alors que la fin approche l'Myrrs jette ses derniers atouts dans la bataille.

Arthus Cline/I'Myrrs intercepte les PJ, il leur indique avoir découvert le corps d'Ulmard sans tête dans le couloir menant à sa chambre.

Alors que les PJ examinent le corps et avant qu'ils ne comprennent que certains indices ne collent pas et qu'il ne s'agit pas du tout du corps d'Ulmard (test d'Intelligence (Investigation) DD 15), il tente de poignarder mortellement l'un d'eux, puis il se précipite vers l'endroit où Berold est posté (le salon). Après s'être volontairement blessé au ventre sans trop de gravité (-2 PV), il s'écroule dans les bras du commandeur en accusant les PJ d'avoir tué Ulmard sous ses propres yeux.

Si les PJ réussissent à stopper I'Mryss (par magie ?) avant qu'il ne retrouve Berold, c'est le commandeur qui arrive à l'improviste alors même que les PJ s'apprêtaient à en finir avec le faux Arthus !

Tandis que Berold affronte les PJ, Antön le bourgmestre vient au chevet d'Arthus qui semble à l'article de la mort. Mais dès que les PJ viennent à bout de Berold, Arthus/I'Myrrs égorge Antön ! Ce dernier utilise immédiatement sa capacité *Feindre la mort* pour convaincre toute l'assemblée, en particulier son assassin, qu'il n'y a plus rien a faire pour lui.

Arthus Cline

Les six gongs

Le combat débute alors entre Arthus/I'Myrrs et les PJ.

Dès qu'il a perdu la moitié de ses PV ou, au plus tard au quatrième round, Arthus saute sur un PJ (plutôt un voleur ou un guerrier, cela facilite la détection des pensées). Il roule avec lui au sol tandis que **le premier des 6 gongs** fait trembler la tour sur ses fondations. Pendant que chacun a le crâne écrasé par la pression, il prend cette fois l'apparence du PJ !

Les six rouds restants sont intéressants : a priori, si les PJ ne veulent pas être enfermés dans la tour, il leur faut éliminer l'assassin. Mais qui est-ce ? Ils ont devant eux deux jumeaux parfaits. Les joueurs peuvent tenter un petit jeu de questions, mais n'oubliez pas que le Doppleganger lit dans les esprits, si son jumeau connaît la réponse, il peut la détecter ! Il n'a pas besoin de fouiller dans les pensées, sa cible est justement en train d'y penser.

Pendant que les gongs retentissent, Mirella, qui se rattache à un espoir fou, se précipite vers la sortie pour tenter désespérément d'ouvrir la porte et de se sauver de ce piège.

Si les PJ réussissent à déterminer qui est le Doppleganger ou entreprennent de tuer les deux jumeaux, I'Myrrs tente de s'enfuir pour gagner du temps et s'assurer que les PJ restent à jamais prisonniers.

Si I'Myrrs prend l'avantage sur les PJ (ce qui est possible après tous ces combats), Antön, qui n'est pas tout à fait mort, peut intervenir in-extremis pour leur donner un répit avec une bonne attaque sournoise de derrière les fagots ! À traître, traître et demi...

Lorsque le sixième gong retentit, si I'Myrrs est encore vivant, il pense avoir rempli sa mission même s'il se sait perdu.

> *« Trop tard ! C'est terminé. Je suis l'assassin d'Urbius et je suis encore en vie ! Nous allons tous périr ici et le dragon va triompher ! »*



Antön Dalmen

Et il attend les PJ pour un ultime combat.

Dans le même temps, Mirella ouvre la porte. Dehors, la ville à l'aube. Elle s'écrie : « *Le mage a menti, il a menti, nous sommes libres !* » Selon le lieu où se tient le combat (probablement le salon du rez-de-chaussée), les PJ sont rapidement au courant ou pas.

Dès lors, l'Myrrs essaye de sortir de la tour.

Conséquences

Les PJ jouent gros lors de ce huis clos. Ils ont deux objectifs à atteindre : éviter la mort d'un maximum de chefs de la résistance de Paleseaux et empêcher l'Myrrs de s'échapper de la tour. Enfin, démasquer Milius représente un objectif secondaire.

» Si de nombreux PNJ trouvent la mort durant cette nuit fatale (ce qui est très probable), cela sème la confusion dans la ville et les assiégeants seront avantagés lorsqu'il faudra déterminer l'issue de la bataille finale (voir chapitre suivant).

» Si l'Myrrs sort de la tour vivant et libre, il informe l'ennemi des plans de l'alliance et le préjudice est encore plus grand.

L'héritage d'Urbius

Une fois la tour ré-ouverte, prendre possession de la tour est un rituel qui peut être entrepris par un mage (magicien, ensorceleur, nécromancien, forgesort).

L'orbe en pierre est située dans la salle du trésor. Il faut 24 heures de concentration pour prendre le contrôle de la tour. Le nouveau propriétaire peut à volonté fermer l'accès à la tour ou l'ouvrir.

IV - La bataille de Paleseaux

Après cette nuit de folie, les PJ ressortent de la tour au petit matin, épuisés. La cité a perdu plusieurs de ses leaders, dont l'inestimable Urbius. À présent la défense repose sur leurs épaules. Quelles actions vont-ils entreprendre pour réorganiser la ville en fonction des pertes subies durant la nuit ?



Dossier top secret

Comment vous dites, bande de jeunes ? Un « spoiler » ? Ouais… Ben Papy il vous conseille un truc simple. Je me suis battu pour qu'il n'y ait pas d'illustration de doppleganger dans ce bouquin. Et oui, même un coup d'œil furtif par-dessus l'écran du maître, par inadvertance ou par fourberie, pourrait révéler le pot-aux-roses aux joueurs et ruiner le scénario ! Et je ne parle même pas de cette saleté d'Internet de jeunes ! Oui oui, Papy est parano mais il assume ! De même, le bloc de statistiques fournit pour Ulmard (qui va se retrouver en fiche à part) ne précise pas les capacités spéciales du doppleganger. Vous les trouverez ici. Ah ah ah, il est pas encore né celui qui me la fera à l'envers !

I'Myrrs

Description

Un doppleganger est une créature humanoïde et capable de prendre l'apparence des autres créatures. Ce sont des êtres calculateurs et fourbes qui préfèrent la ruse au combat. Lorsqu'il meurt, I'Mryss reprend sa forme naturelle, une créature à la peau grisâtre, dénuée de traits.

Précisions

La magie qui permet à un doppleganger de changer de forme est quelque chose de puissant et de complexe. Par exemple, si un doppleganger imite un guerrier, des cheveux poussent sur son crâne glabre, ce sont de véritables cheveux si on les coupe. Ceci est un effet de polymorphie.

Le doppleganger brouille toutes les détections : il ne semble pas magique et on ne lit dans ses pensées que ce qu'il veut bien révéler. C'est un imitateur parfait et sans faille. Seule une zone d'annulation de la magie l'oblige à reprendre sa véritable forme. Un simple sort de *dissipation de magie* ne l'affecte pas.

Créature monstrueuse (métamorphe) de taille M, neutre

Classe d'armure 14 (ou 16 en cuir clouté)
Points de vie 112 (15d8+45)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
13 (+1)	18 (+4)	16 (+3)	11 (+0)	14 (+2)	14 (+2)

Sauvegardes Con +7, Sag +4
Compétences Discrétion +12, Perspicacité +6, Tromperie +10
Résistance aux dégâts de poison, psychiques
Immunité contre l'état charmé
Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 12
Langues commun
Dangerosité 7 (2 900 PX)

Capacités

Attaque surprise. Si le I'Myrrs surprend une créature et réussit une attaque contre elle lors du premier round de combat, l'attaque lui inflige 25 (8d6) dégâts supplémentaires.
Embuscade. Le doppleganger obtient un avantage lors des jets d'attaques effectués contre les créatures qu'il a surprises.
Frappe chirurgicale. Une arme de corps à corps inflige un dé supplémentaire de ses dégâts quand I'Myrrs réussit une attaque en la maniant (inclus dans l'attaque).
Imitation majeure. I'Myrrs a développé un talent supplémentaire pour l'illusion afin d'imiter rapidement l'équipement de sa victime. Dans ce cas, il imite parfaitement sa cible, équipement compris, mais pendant 2d6 minutes seulement.
Métamorphe. Le doppleganger peut utiliser son action pour se métamorphoser en un humanoïde de taille M ou P qu'il a déjà vu ou pour reprendre sa véritable forme. Ses statistiques, à l'exception de sa taille, restent les mêmes, quelle que soit la forme adoptée. Ses objets équipés ou transportés ne sont pas transformés. Le doppleganger reprend sa forme véritable s'il meurt. Lorsqu'il n'est pas armé, I'Myrrs est aussi capable de se faire pousser d'impressionnante griffes pour éventrer ses adversaires.
Non-détection. I'Myrrs est sous l'effet permanent d'un sort de non détection.

Actions

Attaques multiples. Le doppleganger effectue deux attaques au corps à corps.
Griffes. *Attaque d'arme au corps à corps :* +8 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 11 (2d6+4) dégâts contondants ou selon l'arme utilisée (+5 pour toucher et +1 aux dégâts avec une arme basée sur la Force, un dé supplémentaire).
Lire les pensées. Le doppleganger lit par magie les pensées superficielles d'une créature située à 18 mètres ou moins de lui. L'effet traverse les obstacles mais 90 centimètres de bois ou de terre, 60 centimètres de pierre, 5 centimètres de métal ou une fine couche de plomb suffisent à le bloquer. Tant que la créature est à portée, le doppleganger peut continuer à lire ses pensées si sa concentration n'est pas interrompue (comme s'il se concentrait sur un sort). Toutefois I'Myrrs est un tueur d'élite et il obtient un avantage aux tests de concentration (jets de sauvegarde de Constitution à +7). Pendant qu'il lit les pensées de la cible, il est avantagé lors des tests de Sagesse (Perspicacité) et de Charisme (Intimidation, Persuasion et Tromperie) effectués contre elle.

Trésor

Deux potions de soins excellents (8d4+8)

Les protagonistes



Commandeur Berold de Forterre

Humanoïde (humain) de taille M, Loyal Neutre
Classe d'armure 19 (cuirasse +1, bouclier)
Points de vie 135 (18d8+54)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	15 (+2)	16 (+3)	10 (+0)	12 (+1)	15 (+2)

Jets de sauvegarde For +7, Dex +5, Con +6
Compétences Athlétisme +10, Intimidation +5
Sens Perception passive 11
Langues commun
Dangerosité 8 (3 900 PX)

Capacités

Armes magiques. Les attaques de Berold sont magiques.
Brave. Berold est avantagé lors des jets de sauvegarde effectués pour ne pas être terrorisé.
Brutal. Une arme de corps à corps inflige un dé supplémentaire de ses dégâts quand Berold réussit une attaque en la maniant (inclus dans l'attaque).
Résistance à la magie. Berold obtient un avantage aux jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

Actions

Attaques multiples. Berold effectue trois attaques au corps à corps ou deux attaques à distance.
Épée longue +1. *Attaque d'arme au corps à corps ou à distance :* +8 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 11 (2d8+5) dégâts tranchant.
Coup de bouclier. *Attaque d'arme au corps à corps :* +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché :* 9 (2d4+4) dégâts contondants. Si la cible est une créature de taille M ou plus petite, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 15 pour ne pas être jetée à terre.
Meneur d'hommes (Recharge après un repos court ou long). Pendant 1 minute, le chevalier peut prononcer un ordre ou un avertissement spécial chaque fois qu'une créature non-hostile située à 9 mètres ou moins dans son champ de vision effectue un jet d'attaque ou de sauvegarde. La créature peut ajouter un d4 à son jet, à condition qu'elle puisse entendre et comprendre le chevalier. Une créature ne peut bénéficier que d'un seul dé de Meneur d'hommes à la fois. Cet effet prend fin si le chevalier est neutralisé.

Réactions

Parade. Berold ajoute 3 à sa CA contre une attaque au corps à corps qui devrait le toucher. Il doit voir son agresseur et manier une arme de corps à corps pour pouvoir parer de cette façon.
Objets magiques : épée longue +1, cuirasse +1

Interprétation

Orgueilleux, autoritaire, téméraire
Les qualités de Berold - charismatique, sûr de lui, athlétique, chevalier exceptionnel – sont à la mesure de ses défauts. En effet Berold est un ambitieux pourvu d'un orgueil démesuré. Jusqu'ici, Urbius n'a pas réussi à lui faire adopter une ligne de conduite commune avec les autres membres du conseil. Il se considère comme le chef naturel, un roi en puissance. Les PJ vont avoir fort à faire avec lui. Il ne se laisse pas facilement impressionner. En combat c'est une brute, il est sans doute le meilleur chevalier de sa génération.



Arthus Cline, écuyer du commandeur

Humanoïde (humain) de taille M, Loyal Neutre
Classe d'armure 14 (cuirasse)
Points de vie 52 (8d8+16)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	11 (+0)	14 (+2)	11 (+0)	11 (+0)	15 (+2)

Jets de sauvegarde Con +4, Sag +2
Sens Perception passive 10
Langues commun, nain
Dangerosité 3 (700 PX)

Brave. Arthus obtient un avantage aux jets de sauvegarde effectués pour ne pas être terrorisé.

Actions

Attaques multiples. Arthus effectue deux attaques au corps à corps.
Épée à deux mains. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 10 (2d6+3) dégâts tranchants.
Arbalète lourde. *Attaque d'arme à distance :* +2 pour toucher, portée 30/120 m, une cible. *Touché :* 5 (1d10) dégâts perforants.

Réactions

Parade. Arthus ajoute 2 à sa CA contre une attaque au corps à corps qui devrait le toucher. Il doit voir son agresseur et manier une arme de corps à corps pour pouvoir parer de cette façon.

Interprétation

Arthus est discret et il parle peu, il sert avec fierté et loyauté le grand homme.
Arthus est chargé avant tout de porter l'écu du commandeur et de lui remettre lorsqu'un combat survient.
L'écuyer de Berold de Forterre lui est absolument loyal. D'ailleurs, plus la pression jouera sur les nerfs du commandeur, plus il deviendra violent et plus il répétera à qui veut l'entendre : « Arthus est le seul ici en qui j'ai une confiance totale. Chacun de vous autres pourrait tout aussi bien être un traître que je ne serais pas plus surpris que cela. Je vous tiens tous à l'œil ! » C'est au final ce qui vaudra à Arthus d'être assassiné par l'Myrrs qui prendra sa place.



Caspien Val Morgan, amiral Lycanis

Humanoïde (loup-garou humain) de taille M, Loyal mauvais
Classe d'armure 17 (demi-plate)
Points de vie 112 (15d8+45)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	15 (+2)	16 (+3)	10 (+0)	12 (+1)	15 (+2)

Jets de sauvegarde For +7, Dex +5, Con +6
Compétences Athlétisme +10, Intimidation +5
Immunité contre les dégâts contondants, perforants et tranchants infligés par des attaques non-magiques qui ne sont pas en argent
Sens Perception passive 15
Langues une langue au choix (commun le plus souvent)
Dangerosité 6 (2 300 PX)

Capacités

Armes magiques. Les attaques de Caspien sont magiques.
Brave. Caspien obtient un avantage aux jets de sauvegarde effectués pour ne pas être terrorisé.
Brutal. Une arme de corps à corps inflige un dé supplémentaire de ses dégâts lorsque Caspien réussit une attaque en la maniant (inclus dans l'attaque).
Métamorphe. Le loup-garou peut utiliser son action pour se métamorphoser en hybride d'humanoïde et de loup, en loup, ou pour reprendre sa véritable forme d'humanoïde. Ses statistiques, à l'exception de sa CA, restent les mêmes, quelle que soit la forme adoptée. Ses objets équipés ou transportés ne sont pas transformés. Le loup-garou reprend sa forme véritable s'il meurt.
Odorat et ouïe aiguisés. Le loup-garou est avantagé lors des tests de Sagesse (Perception) basés sur l'odorat ou l'ouïe.

Actions

Attaques multiples. Caspien effectue trois attaques au corps à corps ou deux attaques à distance. En forme hybride, il ajoute une attaque de morsure.
Épée longue tenue à 2 mains. *Attaque d'arme au corps à corps ou à distance :* +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 15 (2d10+4) dégâts perforants.
Morsure (forme hybride ou de loup uniquement). *Attaque d'arme au corps à corps :* +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 8 (1d8+4) dégâts perforants. Si la cible est un humanoïde, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 12 pour ne pas contracter la malédiction de la lycanthropie du loup-garou.

Interprétation

Calme, cynique, impitoyable et déterminé Caspien Val Morgan n'est certes pas un enfant de cœur. Il a commis lui-même son lot d'atrocités, mais il trouve que le pouvoir de Léon de Lycanis est en phase de devenir une tyrannie vraiment trop maléfique à son goût. Pire, il craint qu'au final, tout ceci ne mène qu'à une soumission sans condition à un despote encore plus terrible : le dragon. Il est décidé à faire mettre un terme à cette folie.
Lorsqu'il est accusé du meurtre d'Urbius, il moque ses accusateurs et se prépare à défendre chèrement sa peau. Il ne recourt à sa forme hybride que lorsqu'il passe sous la moitié de ses PV max.



Servantès di Paleddo

Humanoïde (humain) de taille M, Loyal neutre
Classe d'armure 15 (cuir clouté)
Points de vie 58 (9d8+18)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
12 (+1)	16 (+3)	14 (+2)	10 (+0)	11 (+0)	10 (+0)

Compétences Athlétisme +3, Perception +2
Sens Perception passive 12
Langues commun
Dangerosité 3 (700 PX)

Capacités

Duel. Quand il manie une arme de corps à corps à une main et aucune autre arme, Servantès gagne un bonus de +2 aux dégâts infligés avec cette arme (déjà pris en compte dans les dégâts).

Actions

Attaques multiples. Servantès effectue deux attaques à la rapière.
Rapière. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 9 (1d8+5) dégâts perforants.
Dague lancée. *Attaque d'arme à distance :* +5 pour toucher, portée 6/18 m, une cible. *Touché :* 5 (1d4+3) dégâts perforants.

Interprétation

Exubérant, héroïque, chanceux et avec l'accent espagnol.
Servantès se retrouve dans toute cette histoire un peu par hasard. Il doit la vie à l'amiral qui l'a protégé d'Hector de Lycanis. Celui-ci a en effet cherché à le tuer après une désagréable vérité que Servantès n'a pas su retenir dans sa bouche.
C'est à ce titre qu'il l'aide. Il défendra l'amiral autant que possible surtout si son destin semble lié au sien, mais il n'a pas pour vocation de mourir héroïquement en défendant l'honneur de son supérieur.



Bourgmestre Antön

Humanoïde (humain) de taille M, Loyal Neutre
Classe d'armure 12 (armure de cuir)
Points de vie 32 (5d8+10)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	12 (+1)	14 (+2)	15 (+2)	10 (+0)	15 (+2)

Compétences Intimidation +4, Persuasion +6, Tromperie +6
Sens Perception passive 10
Langues une langue au choix (commun le plus souvent)
Dangerosité 1 (200 PX)

Capacités

Feindre la mort. Antön est capable de lancer le sort catalepsie en utilisant une réaction. Il doit terminer un repos court avant de pouvoir à nouveau utiliser cette aptitude.
Tactique de groupe. Antön obtient un avantage lors d'un jet d'attaque effectué contre une créature si au moins un de ses alliés, qui n'est pas neutralisé, se trouve à 1,50 mètre ou moins de la créature qu'il attaque.
Attaque surprise. Si Antön surprend une créature et réussit une attaque contre elle lors du premier round de combat, l'attaque lui inflige 17 (5d6) dégâts supplémentaires.

Actions

Attaques multiples. Antön effectue deux attaques au corps à corps.
Épée courte. *Attaque d'arme au corps à corps :* +3 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché :* 4 (1d6+1) dégâts perforants.

Interprétation

Beau-parleur, adopte le ton de la confidence même pour dire des banalités. Vous êtes son meilleur ami. Antön est un survivant dans l'âme et un habile politicien. Sa priorité est de sauver sa peau et ensuite seulement de sauver sa cité. Il fera bon usage de sa capacité Feindre la mort.



Ulmard, Héros de Hautepierre

Créature humanoïde (humain) de taille M, neutre
Classe d'armure 16 (cuir clouté)
Points de vie 112 (15d8+45)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
13 (+1)	18 (+4)	16 (+3)	11 (+0)	14 (+2)	14 (+2)

Sauvegardes Con +7, Sag +4
Compétences Discrétion +12, Perspicacité +6, Tromperie +10
Résistance aux dégâts de poison, psychiques
Immunité contre l'état charmé
Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 12
Langues commun
Dangerosité 7 (2 900 PX)

Capacités

Frappe chirurgicale. Une arme de corps à corps inflige un dé supplémentaire de ses dégâts quand Ulmar réussit une attaque en la maniant (inclus dans l'attaque).

Actions

Attaques multiples. Ulmard effectue deux attaques au corps à corps.
Hache à 2 mains. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 14 (2d12+1) dégâts contondants.

Trésor

Deux potions de soins excellents (8d4+8)

Interprétation

Rude, taciturne, révolté, pragmatique
Ulmard a vu des choses terribles et son corps porte les stigmates de l'oppression du dragon (il a servi dans les mines de Hautepierre avant de réussir à s'échapper). Il déteste le dragon et pour lui tous les moyens sont bons pour venir à bout du tyran. Il est partisan des solutions radicales, même si cela implique au passage la mort d'innocents : « *c'est le prix à payer pour notre liberté* ». Il se range du côté de Berold de Forterre et l'incite même à trancher des têtes, en priorité celles de ces traîtres de Lycanis. Mais Ulmard n'est plus celui qu'il prétend être depuis fort longtemps...



Elias Founder, Capitaine de la garde

Humanoïde (humain) de taille M, Loyal Neutre
Classe d'armure 15 (demi-plate)
Points de vie 38 (7d8+7)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	11 (+0)	12 (+1)	11 (+0)	11 (+0)	15 (+2)

Jets de sauvegarde Con +4, Sag +2
Sens Perception passive 10
Langues commun
Dangerosité 2 (450 PX)

Capacités

Attaques multiples. Elias effectue deux attaques au corps à corps.
Épée longue. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 7 (1d8+3) dégâts tranchants.

Interprétation

Séducteur, souriant, provocateur, sympathique
Elias est nouveau à ce poste. Il était lieutenant jusqu'à l'assaut important qui a eu lieu, il a un mois. C'est un beau jeune homme et un coureur de jupons. Il aime sincèrement Fahelle, la fille de Milius. Mais il connaît aussi sa réputation de séducteur invétéré et il sait très bien que la réaction de Milius va être négative. Il a décidé malgré tout de prendre le risque ce soir-là. Il sera un des premiers à mourir, ayant provoqué la transformation involontaire de Milius.
Note : Elias porte à la ceinture une sacoche qui comporte plusieurs clefs de grande taille. L'une d'elle permet d'ouvrir le cadenas qui bloque la chaîne du port. Si les PJ ne s'en préoccupent pas l'Myrrs s'en saisira.



Milius Portefait, capitaine de la milice.

Humanoïde (humain, métamorphe) de taille M, Neutre devenant Chaotique Mauvais
Points de vie 58 (9d8+18)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	13 (+1)	14 (+2)	10 (+0)	11 (+0)	10 (+0)

Compétences Athlétisme +5, Perception +2
Immunité contre les dégâts contondants, perforants et tranchants infligés par des attaques non-magiques qui ne sont pas en argent
Sens Perception passive 14
Langues commun
Dangerosité 4 (1 100 PX)

Capacités

Métamorphe. Le loup-garou peut utiliser son action pour se métamorphoser en hybride d'humanoïde et de loup, en loup, ou pour reprendre sa véritable forme d'humanoïde. Ses statistiques, à l'exception de sa CA, restent les mêmes, quelle que soit la forme adoptée. Ses objets équipés ou transportés ne sont pas transformés. Le loup-garou reprend sa forme véritable s'il meurt.
Odorat et ouïe aiguisés. Le loup-garou est avantagé lors des tests de Sagesse (Perception) basés sur l'odorat ou l'ouïe.

Actions

Attaques multiples. Milius effectue deux attaques à la hache. Lorsqu'il prend une forme hybride, il ajoute une attaque de morsure.
Hache à 2 mains. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 9 (1d12+3) dégâts tranchants ou 8 (1d10+3) dégâts tranchants si elle est maniée à deux mains.
Morsure (forme hybride ou de loup uniquement). *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 7 (1d8+3) dégâts perforants. Si la cible est un humanoïde, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 12 pour ne pas contracter la malédiction de la lycanthropie du loup-garou.

Interprétation

Secret, nerveux, impulsif.
Une cicatrice boursouflée lui barre la joue droite. Une blessure grave qui a failli lui coûter un œil il y a un mois. Il a fait croire à un coup d'épée sur la muraille lors d'un assaut. En réalité, il s'agit d'un coup de griffe de loup-garou reçu alors qu'il combattait face à Hector de Lycanis en personne, lors d'une tentative de débarquement avortée près du port. Milius n'a pas immédiatement saisi ce qu'impliquait cette blessure, mais il commence à comprendre qu'il est infecté et il tente de le dissimuler. Un personnage qui étudie attentivement la cicatrice et possède des notions de médecine peut se douter que la plaie n'a pas été laissé par une arme en réussissant un test d'Intelligence (Médecine) DD15.



Nelmion Lypis, chef du renseignement

Humanoïde humain) de taille M, Loyal neutre
Classe d'armure 15 (armure de cuir clouté)
Points de vie 65 (10d8+20)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15 (+2)	16 (+3)	14 (+2)	14 (+2)	11 (+0)	14 (+2)

Jets de sauvegarde For +4, Dex +5, Sag +2
Compétences Athlétisme +4, Supercherie +4
Sens Perception passive 10
Langues deux langues au choix
Dangerosité 2 (450 PX)

Capacités

Attaque sournoise. Une fois par tour, Nelmion inflige 14 (4d6) dégâts supplémentaires quand il touche une cible avec une attaque d'arme s'il est avantagé lors du jet d'attaque, ou quand la cible se trouve à 1,50 mètre ou moins d'un de ses alliés qui n'est pas neutralisé, et qu'il n'est pas désavantagé lors du jet d'attaque.

Actions

Attaques multiples. Nelmion effectue trois attaques au corps à corps : deux avec son cimeterre

et une avec sa dague, ou il effectue deux attaques à distance avec ses dagues.
Cimeterre. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 6 (1d6+3) dégâts tranchants.
Dague. Attaque d'arme au corps à corps ou à distance : +5 pour toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une cible. *Touché :* 5 (1d4+3) dégâts perforants.

Interprétation

Soupçonneux, sombre, déteste ses compatriotes Lycanis, peu bavard.



Axis Mandar, Grand-prêtre

Humanoïde (n'importe quelle race) de taille M, n'importe quel alignement
Classe d'armure 10
Points de vie 44 (8d8+8)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	10 (+0)	12 (+1)	13 (+1)	16 (+3)	13 (+1)

Compétences Médecine +7, Persuasion +3, Religion +4
Sens Perception passive 13
Langues deux langues au choix
Dangerosité 2 (450 PX)

Capacités

Distinction divine. Par une action bonus, Axis peut dépenser un emplacement de sort pour que ses attaques d'arme au corps à corps infligent par magie 7 (2d6) dégâts radiants supplémentaires à une cible qu'il parvient à toucher. Cet avantage dure jusqu'à la fin du tour. S'il dépense un emplacement de sort de niveau 2 ou plus, les dégâts supplémentaires augmentent de 1d6 par niveau au-dessus du 1er.

Incantation. Le prêtre est un lanceur de sorts de niveau 8. Sa caractéristique d'incantation est la Sagesse (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 13, +5 pour toucher avec les attaques de sort). Voici ses sorts de prêtre préparés :

Tours de magie (à volonté) : flamme sacrée, lumière, thaumaturgie
1er niveau (4 emplacements) : balisage, sanctuaire, soin des blessures
2e niveau (3 emplacements) : aide, restauration inférieure
3e niveau (3 emplacements) : dissipation de la magie, mot de guérison de groupe
4e niveau (2 emplacements) : gardien de la foi, liberté de mouvement
5e niveau (1 emplacement) : restauration

Actions

Masse d'armes. *Attaque d'arme au corps à corps :* +2 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 3 (1d6) dégâts contondants.

Interprétation

Bavard, moralisateur, pacifiste, intellectuel
Axis Manndar préfère la réflexion à l'action. Il va essayer de résoudre le mystère des assassinats au moins autant que les PJ. Même s'il est parfois un peu fatiguant de l'écouter parler, les PJ ont intérêt à le ménager car il peut s'avérer un précieux allié : autant par ses recherches que pour ses talents de guérisseur.

Mirella, novice

Acolyte (*Créatures et opposition*, section PNJ)

Interprétation

Effacée, serviable, timorée

Gustaf, intendant

Roturier (*Créatures et opposition*, section PNJ)

Interprétation

Grincheux, loyal, méticuleux

La ville a besoin de leaders forts. Les PJ ne sont toujours pas connus du peuple et ils ne peuvent pas s'imposer comme ces meneurs, bien qu'un personnage particulièrement charismatique soutenu par un leader historique important pourrait s'imposer comme l'homme providentiel. Dans ce contexte, le plus important consiste à aider les différentes factions à retrouver un leader rapidement et à les faire obéir à une autorité commune ou pour le moins, à agir en concertation.

S'ils ne sont pas leaders, du moins les PJ peuvent servir d'agent de communication et de liaison auprès de chaque groupe afin de coordonner au mieux les actions. En utilisant les capacités de communication magiques du bâton des runes mortes, ils peuvent tisser un réseau efficace de transmission de l'information qui aidera grandement lors de l'assaut final.

Court répit

Le répit dont vont disposer les personnages pour s'organiser et se reposer sera court et il dépend de l'issue de la nuit.

» **l'Myrrs a pris la fuite :** il informe immédiatement les émissaires du dragon et l'attaque a lieu la nuit suivante.

» **l'Myrrs est mort ou emprisonné.** Toutefois de nombreux leaders de Paleseaux ont trouvé la mort. Les espions du dragon l'apprennent et planifient l'attaque rapidement pour profiter de la désorganisation. L'attaque a lieu la seconde nuit. Cette option est la plus probable.

» **l'Myrrs est mort ou emprisonné.** De plus les PJ ont réussi à éviter le décès d'au moins la moitié des leaders de Paleseaux (au moins 3 survivants parmi Antön, Milius, Elias, Berold, Nelmyon, Axis). Dans ce cas, les forces du dragon n'attaquent que lorsqu'elles sont prêtes, soit la troisième nuit après leur sortie de la tour.

Demandez aux joueurs l'emploi du temps détaillé de leur personnage chaque jour afin de déterminer les effets de leurs actions sur l'attaque à venir : réorganisation, aide apportée à la nomination de nouveaux leaders et qui sait, peut-être auront-ils envie de mener des opérations commando sur certains chefs ennemis.

Le point faible du dispositif défensif de Palaiseau est clairement la Jarne même si elle représente une barrière naturelle.

Si les joueurs décident de poster leur armée d'arbres morts à cet endroit, cela peut avantageusement régler le problème. Toutefois il faudra que les arbres traversent les lignes ennemies. Cela n'est pas un problème majeur surtout avec l'effet de surprise à la nuit tombée. Il est même possible de causer des dégâts raisonnables dans le camp des mercenaires (+1 point de victoire) mais il ne faudrait pas s'y attarder, si les troupes d'Oblivien et les géants débarquent, cela risque au contraire de mal tourner (-1 point de victoire).

Présumés coupables

Antön, le bourgmestre est probablement vivant, grâce à l'utilisation de sa capacité *Feindre la mort* au moment opportun. C'est important, car dans l'éventualité où les PJ seraient les seuls survivants de cette terrible nuit, il n'y aurait personne pour témoigner de ce qui s'est réellement passé dans la tour. Dans ce cas, tout porterait à croire que ce sont eux les assassins qui ont éliminé les dirigeants de Paleseaux. Et les PJ seraient bien en peine de prouver le contraire (-2 point de Victoire).

Un procès

Des PJ portés sur la non-violence ou le respect des lois pourraient réussir à capturer l'Myrrs pour le faire juger lors d'un procès. Une telle mise en scène pourrait avoir un effet positif sur le moral de la cité (+1 point de Victoire) ou pas. Car le doppleganger n'est pas un prévenu ordinaire. Imaginez-le prendre l'apparence de Berold de Forterre et crier au complot au moment où les PJ, en route pour les geôles, croisent une patrouille de chevaliers dévoués au commandeur ? Une belle opportunité pour le diabolique assassin de réussir à prendre la fuite non sans avoir semé la zizanie (-1 point de Victoire).

L'assaut final

Dans tous les cas, si l'initiative de l'assaut est laissée aux forces du mal, l'attaque a lieu de nuit. Les ténèbres leur permettent deux manœuvres préliminaires.

Premièrement, déplacer discrètement les écorchés cantonnés jusque-là au Nord vers le Sud où ils attaqueront sur le front auparavant occupé par les soldats-esclaves qui ont embarqué sur les navires de Lycanis.

Deuxièmement, envoyer Hector de Lycanis saboter la chaîne qui ferme le port pour permettre aux navires de Lycanis de débarquer leurs troupes et les soldats-esclaves.

» Les défenseurs sont réveillés en pleine nuit par l'attaque de la muraille Sud. Les écorchés se jettent sur la muraille qu'ils escaladent avec leurs griffes métalliques. Les joueurs peuvent se rappeler que les écorchés avaient déjà assez facilement grimpé au sommet de la tour grise.

» Si Hector de Lycanis a réussi à ouvrir le port, les navires Lycanis débarquent les soldat-esclaves dans

le port (le vieux port n'est pas assez profond pour ces bateaux).

- Dans le même temps, les géants traversent la Jarne à gué et une mêlée féroce s'engage dans le campement des chevaliers de Bastion. Si les arbres des PJ bloquent le passage, il leur faut d'abord affronter cet obstacle.
- Pendant que les chevaliers sont occupés par les géants, des mercenaires mettent des radeaux à l'eau et débarquent dans le quartier du marché (ailleurs, un haut mur borde la rivière empêchant de prendre pied en ville). Un combat crucial va avoir lieu au niveau du pont principal pour prendre les défenseurs de la vieille ville à revers.
- Une autre partie des mercenaires lance un assaut classique sur la muraille Sud au niveau du cimetière.

En fonction des actions des PJ, certaines parties de ce plan peuvent être contrecarrées. Par exemple il est assez probable que les PJ prévoient un comité d'accueil pour Hector et que le Kraken s'occupe du vaisseau amiral Lycanis.

Les PJ peuvent ainsi être amenés à intervenir à plusieurs points clefs. Les voici, du plus urgent au moins urgent :

- empêcher le débarquement de forces ennemies dans le port
- repousser les écorchés au Sud
- affronter les géants dans le camp des chevaliers
- repousser l'assaut des mercenaires sur le pont reliant la vieille ville à la rive Nord.

Tactiques et éléments de décor

Dans les lignes qui suivent, nous allons vous présenter une courte description de chacun de ces quatre événements et vous donner les statistiques des créatures rencontrées. Un paragraphe intitulé « tactiques et éléments de décor » vous apportera quelques suggestions pour rendre le combat un peu moins linéaire.

Enchaîner les combats et se soigner

Les combats proposés sont difficiles et les enchaîner est un défi. Les PJ peuvent trouver un peu de réconfort au temple après chaque étape sous la forme d'un sort ou d'une potion mais c'est peu de chose : 2d6+5 pv seulement. Si le grand-prêtre à survécu à la terrible nuit dans la tour d'Urbius, ces soins sont doublés.

1. Le port

Cet événement est optionnel, selon les actions des PJ. Si d'aventure, l'amiral Caspien Val Morgan est toujours à la tête de la flotte, peut-être les PJ ont-ils déjà pris des mesures à l'encontre de Léon de Lycanis… C'est toutefois peu probable.

Les lieux

Deux tours récemment construites encadrent l'entrée Nord du port de Paleseaux.

- Elles accueillent sur leur toit deux catapultes et trois balistes dirigées vers le lac afin d'empêcher une flotte ennemie d'accoster. Des projectiles enduits de poix sont prêts à êtres enflammés. Trois soldats y montent la garde jour et nuit. Ils sont relayés toutes les 4 heures.
- L'étage comprend un vaste dortoir munis d'archères, dans chaque tour 18 soldats se reposent.
- Au rez-de-chaussée, 3 soldats de plus montent la garde près de la porte qui est barrée en permanence. La tour Nord abrite le mécanisme qui permet d'abaisser la chaîne. Un énorme cadenas bloque le treuil, seul le bourgmestre et le capitaine de la garde ont la clef.

Hector de Lycanis possède une clef, il ne sait pas d'où elle vient. Son père la lui a remise et c'est I'Myrrs qui en avait fait la copie, avant les événements de la tour d'Urbius.

L'assaut

La nuit de l'assaut, tandis que la lune se lève, un brouillard surnaturel couvre le lac et cache deux barques qui se dirigent vers les tours. Chacune d'elle accoste silencieusement au pied d'une tour et des créatures mi-homme, mi-loup grimpent aux murs pour assassiner les gardes en faction sur le toit.

Hector attaque la tour Nord en compagnie de quatre loups-garous d'élite. Quatre autres loups-garous attaquent la tour Sud simultanément pour en prendre le contrôle. Les gardes de faction auprès des armes de siège sur le toit n'ont pas la moindre chance. Les lycanthropes descendent ensuite au rez-de-chaussée à pas de loup assassiner les trois autres gardes en silence. Trois loups-garous se placent dans les dortoirs en attendant le signal et le quatrième sur le toit prépare une flèche enflammée.

Lorsque les premiers signaux d'alarme indiquent que l'attaque des écorchés sur la muraille Sud a commencé, Hector libère la chaîne qui se déroule dans un grand fracas tandis que les loups-garous massacrent le plus de soldats possible dans leur sommeil. Simultanément, celui qui est posté sur le toit donne le signal de l'attaque aux navires cachés dans la brume à peu de distance.

➔ Bien entendu ce plan magnifique, ne tient pas compte de l'intervention des PJ. Sont-ils déjà dans la place ? Incognito, dissimulés ou au contraire à la tête d'un renfort substantiel ?

Invoquer le Kraken

Que l'amiral Val Morgen soit en vie ou non, les PJ ont tout intérêt à utiliser la conque pour demander au Kraken de couler le vaisseau amiral.

Le Kraken répond en quelques minutes, mais il peut aussi être à l'affût prêt à intervenir si les personnages l'ont contacté plus tôt. Le Kraken aidera les PJ une seule fois et ne coulera qu'un seul bateau, au choix des joueurs…

S'il s'agit du bateau amiral, Léon de Lycanis attaque le Kraken depuis le navire en perdition. Le Kraken le saisit et se retire dans les profondeurs du lac. N'en rajoutez pas trop dans la description : la réapparition de Léon pour un baroud d'honneur doit rester plausible (voir plus loin).

Si Abïnsir, le magicien maître des esclaves est à son bord, il s'envole pour lancer ses sorts à la face du Kraken en restant hors de porté des tentacules. Cela peut être l'occasion d'un beau combat aérien contre les PJ sur leur tapis volant et la possibilité de récupérer le sceptre de commandement des soldats-esclaves.



Le Kraken

LE SCEPTRE DE CONTRÔLE

Sceptre, très rare (harmonisation exigée)

Le sceptre peut être utilisé comme un bâton +1 d'acide (1d8+1 dégâts contondants plus 1d6 dégâts d'acide). Le pouvoir de confusion n'est effectif que dans les mains d'Abïnsir, le créateur du bâton (voir le profil technique d'Abïnsir).

Le sceptre de contrôle est un long et épais bâton de métal terminé par une sphère de cristal transparente cerclée de métal. La sphère de cristal est remplie d'un liquide bleu phosphorescent dans lequel flotte quelque chose de rosâtre ressemblant vaguement à un cerveau. La chose molle est reliée à un amas de filaments emmêlés que l'on pourrait comparer à un réseau de nerfs qui plonge dans le manche métallique creux.

L'extrémité inférieure du bâton se termine par un dard rétractable actionné par un petit bouton poussoir plus haut sur le manche. Cet appendice pointu et creux permet d'injecter un ver phosphorescent de couleur bleue dans l'oreille d'une victime solidement attachée.

Le ver pénètre dans le cerveau par l'oreille et se fraye un chemin jusqu'au siège du libre arbitre qu'elle dévore. Le parasite s'installe et tisse un réseau dans le cerveau de la victime la rendant totalement soumise au moindre désire du possesseur du sceptre.

Le porteur du sceptre peut donner des ordres par télépathie à tous les esclaves asservis par le bâton, il s'agit d'une communication à sens unique, l'esclave ne peut pas répondre à son maître (et puis quoi encore ?). Le sceptre a une portée de cinq kilomètres. Au-delà, l'esclave reste apathique est immobile et se laisse mourir de faim et de soif.

Briser le sceptre est une action très difficile, car l'artefact possède une résistance à tous les types de dégâts et il faut lui infliger au moins 15 points de dégâts en une seule fois pour le briser. Le liquide bleu est acide et provoque 4d6 dégâts d'acide dans un rayon de 3 mètres à l'explosion du globe de cristal. À ce moment-là, tous les esclaves, hurlent de douleur avant de s'écrouler. Environ un esclave sur deux décède immédiatement et les autres restent en état catatonique. S'ils sont nourris et sollicités, quelques-uns reprendront vie progressivement, mais la plupart décéderont au bout de quelques semaines.

Les PJ peuvent obtenir quelques renseignements sur le sceptre en fouillant la bibliothèque d'Urbius.

Hector de Lycanis

Humanoïde (humain, métamorphe) de taille M, neutre mauvais

Classe d'armure 18 (demi-plate +1)

Points de vie 112 (15d8+45)

Vitesse 9 m (12 m sous forme de loup)

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	15 (+2)	16 (+3)	10 (+0)	14 (+2)	15 (+2)

Jets de sauvegarde For +7, Dex +5, Con +6

Compétences Athlétisme +10, Intimidation +5, Discrétion +5, Perception +5

Immunité contre les dégâts contondants, perforants et tranchants infligés par des attaques non-magiques d'armes qui ne sont pas en argent

Sens Perception passive 15

Langues commun

Dangerosité 7 (2 900 PX)

Capacités

Armes magiques. Les attaques d'Hector sont magiques.

Brave. Hector obtient un avantage lors des jets de sauvegarde effectués pour ne pas être terrorisé.

Brutal. Une arme de corps à corps inflige un dé supplémentaire de ses dégâts quand Hector réussit une attaque en la maniant (inclus dans l'attaque).

Métamorphe. Hector peut utiliser son action pour se métamorphoser en hybride d'humanoïde et de loup, en loup, ou pour reprendre sa véritable forme d'humanoïde. Ses statistiques restent les mêmes, quelle que soit la forme adoptée mais au moment ou il se transforme pour la première fois en forme hybride ou en loup ce jour-là, il récupère 4d8+4 points de vie. Ses objets équipés ou transportés ne sont pas transformés à l'exception de son armure magique qui s'adapte à sa nouvelle forme. Le loup-garou reprend sa forme véritable s'il meurt.

Odorat et ouïe aiguisés. Hector est avantagé lors des tests de Sagesse (Perception) basés sur l'odorat ou l'ouïe.

Actions

Attaques multiples. Sous forme humanoïde Hector effectue deux attaques au corps à corps ou deux attaques à distance. Sous forme hybride Hector effectue deux attaques à l'épée (ou de griffe s'il est désarmé) et une avec sa morsure.

Épée à 2 mains (forme humanoïde ou hybride uniquement). *Attaque d'arme au corps à corps ou à distance :* +8 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. Touché : 14 (3d6+4) dégâts tranchants + 1d6 dégâts nécrotiques pendant 3 rounds (voir saignemort).

Morsure (forme hybride ou de loup uniquement). *Attaque d'arme au corps à corps :* +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 13 (2d8+4) dégâts perforants. Si la cible est un humanoïde, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 12 pour ne pas contracter la malédiction de la lycanthropie du loup-garou.

Griffes (forme hybride uniquement). *Attaque d'arme au corps à corps :* +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché :* 7 (2d4+2) dégâts tranchants.

Réactions

Parade. Hector ajoute +3 à sa CA contre une attaque au corps à corps qui devrait le toucher. Il doit voir son agresseur et manier une arme de corps à corps pour pouvoir parer de cette façon.



Loup garou × 4

Voir *Créatures et Oppositon*.
Soigner : si elle est traitée dans les 3 jours suivant la morsure, l'infection peut être guérie par certaines herbes médicinales rares (aconit) ou par le sort de prêtre restauration supérieure. S'il est vivant, Axis Mandar peut prodiguer ce sort. Au-delà de ce laps de temps aucun traitement connu ne permet de guérir l'infection.

Léon de Lycanis

Humanoïde (humain, métamorphe) de taille M, neutre mauvais
Classe d'armure 20 (demi-plate +1 et bouclier)
Points de vie 112 (15d8+45)
Vitesse 9 m (12 m sous forme de loup)

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	15 (+2)	16 (+3)	13 (+1)	14 (+2)	12 (+1)

Jets de sauvegarde For +8, Dex +6, Con +7
Compétences Athlétisme +12, Intimidation +6, Perception +6
Immunité contre les dégâts contondants, perforants et tranchants infligés par des attaques non-magiques d'armes qui ne sont pas en argent
Sens Perception passive 15
Langues commun
Dangerosité 9 (5 000 PX)

Capacités

Armes magiques. Les attaques de Léon sont magiques.
Brave. Léon obtient un avantage lors des jets de sauvegarde effectués pour ne pas être terrorisé.
Brutal. Une arme de corps à corps inflige un dé supplémentaire de ses dégâts quand Léon réussit une attaque en la maniant (inclus dans l'attaque).
Métamorphe. Léon peut utiliser son action pour se métamorphoser en hybride d'humanoïde et de loup, en loup, ou pour reprendre sa véritable forme d'humanoïde. Ses statistiques restent les mêmes, quelle que soit la forme adoptée mais au moment ou il se transforme pour la première fois en forme hybride ou en loup ce jour-là, il récupère 5d8+5 points de vie. Ses objets équipés ou transportés ne sont pas transformés. Le loup-garou reprend sa forme véritable s'il meurt.
Meneur d'hommes (Recharge après un repos court ou long). Pendant 1 minute, Léon peut prononcer un ordre ou un avertissement spécial chaque fois qu'une créature non-hostile située à 9 mètres ou moins dans son champ de vision effectue un jet d'attaque ou de sauvegarde. La créature peut ajouter un d4 à son jet, à condition qu'elle puisse entendre et comprendre le seigneur de Lycanis. Une créature ne peut bénéficier que d'un seul dé de Meneur d'hommes à la fois. Cet effet prend fin si Léon est neutralisé.
Odorat et ouïe aiguisés. Léon est avantagé lors des tests de Sagesse (Perception) basés sur l'odorat ou l'ouïe.
Résistance à la magie. La créature obtient un avantage lors des jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

Actions

Attaques multiples. Sous forme humanoïde Léon effectue trois attaques au corps à corps ou deux attaques à distance. Sous forme hybride Hector effectue trois attaques à l'épée (ou de griffes s'il est désarmé) et une avec sa morsure.
Épée longue (forme humanoïde ou hybride uniquement). *Attaque d'arme au corps à corps ou à distance :* +10 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché :* 14 (2d8+5) dégâts tranchants.
Morsure (forme hybride ou de loup uniquement). *Attaque d'arme au corps à corps :* +9 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 13 (2d8+4) dégâts perforants. Si la cible est un humanoïde, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 12 pour ne pas contracter la malédiction de la lycanthropie du loup-garou.
Griffes (forme hybride uniquement). *Attaque d'arme au corps à corps :* +9 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Touché :* 9 (2d4+4) dégâts tranchants.

Réactions

Riposte. Si une créature rate une attaque de corps à corps contre Hector, il peut utiliser sa réaction pour riposter par une attaque de corps à corps.
Trésor : épée longue +1, demi-plate +1 de nage (elle lui permet de flotter et lui confère un avantage aux tests de natation).



Le choc de titans

Entre autres richesses et objets magiques, Léon de Lycanis possède une amulette de respiration aquatique. C'est, entre autre, ce qui lui permettra de tenir tête au Kraken... Jusqu'à un certain point. Toutefois tous ses objets magiques disparaîtront dans les profondeur du lac avec leur propriétaire.

Abïnsir, maître des esclaves

Humanoïde (humain) de taille M, neutre mauvais

Classe d'armure 12 (15 avec armure du mage)

Points de vie 99 (18d8+18)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	14 (+2)	12 (+1)	20 (+5)	15 (+2)	16 (+3)

Jets de sauvegarde Int +9, Sag +6

Résistance aux dégâts des sorts ; contondants, perforants et tranchants non-magiques (grâce à peau de pierre)

Sens Perception passive 12

Langues six langues au choix

Dangerosité 9 (5 000 PX)

Capacités

Résistance à la magie. Abïnsir est avantagé lors des jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

Incantation. Abïnsir est un lanceur de sorts de niveau 11. Sa caractéristique d'incantation est l'Intelligence (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 17, +9 pour toucher avec les attaques de sort). Il dispose des sorts de magicien préparés suivants :

Tours de magie (à volonté) : *flèche de feu, lumière, main du mage, poigne électrique, prestidigitation*

1er niveau (4 emplacements) : *armure du mage*, détection de la magie, identification, projectile magique*

2e niveau (3 emplacements) : *détection des pensées, image miroir, pas brumeux*

3e niveau (3 emplacements) : *contresort, éclair, vol*

4e niveau (3 emplacements) : assassin imaginaire, bouclier de feu, peau de pierre*

5e niveau (2 emplacements) : cône de froid, mur de force, scrutation

6e niveau (1 emplacement) : chaine d'éclairs

*Abïnsir lance ces sorts sur lui-même avant un combat.



Actions

Sceptre de contrôle. *Attaque d'arme au corps à corps ou à distance :* +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 6 (1d8+3) dégâts contondants plus 7 (2d6) dégâts d'acide et jet de sauvegarde DD17. En cas d'échec, la victime agit à son prochain tour comme si elle était sous l'effet d'un sort de confusion.

Interprétation

Froid, déloyal, cruel, manipulateur
Lors de l'assaut final, Abïnsir est normalement à bord du navire amiral en compagnie de Léon de Lycanis. Si le Kraken attaque et coule navire, il s'envole vers un autre navire ou éventuellement jusqu'à la côte. Si un combat survient avec les PJ à ce moment-là, n'oubliez pas que chaque créature qui meurt autour du nécromant lui rend des pv.
Abïnsir est généralement gardé par 2 champions (voir plus bas).

Soldat-esclave

Humanoïde (humain) de taille M, neutre
Classe d'armure 14 (armure de peau, bouclier)
Points de vie 27 (5d8+5)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
14 (+2)	10 (+0)	12 (+1)	6 (-2)	10 (+0)	7 (-2)

Immunité contre les états spéciaux charmé, terrorisé
Sens Perception passive 10
Langues commun
Dangerosité 1/2 (100 PX)

Capacités

Téméraire. Au début de son tour, l'esclave peut bénéficier d'un avantage lors de tous ses jets d'attaque d'arme au corps à corps pendant ce tour, mais les jets d'attaque effectués contre lui bénéficient d'un avantage jusqu'au début de son prochain tour.

Actions

Lance. Attaque d'arme au corps à corps ou à distance : +4 pour toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une cible. *Touché :* 5 (1d6+2) dégâts perforants ou 6 (1d8+2) dégâts perforants si elle est maniée à deux mains en effectuant une attaque au corps à corps.
Arc long. Arme d'arme à distance : +2 pour toucher, portée 45/180 m, une cible. *Touché :* 4 (1d8) dégâts perforants.

Champion

Humanoïde (humain) de taille M, neutre
Classe d'armure 14 (armure de peau, bouclier)
Points de vie 52 (8d8+16)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
14 (+3)	10 (+0)	14 (+2)	6 (-2)	10 (+0)	7 (-2)

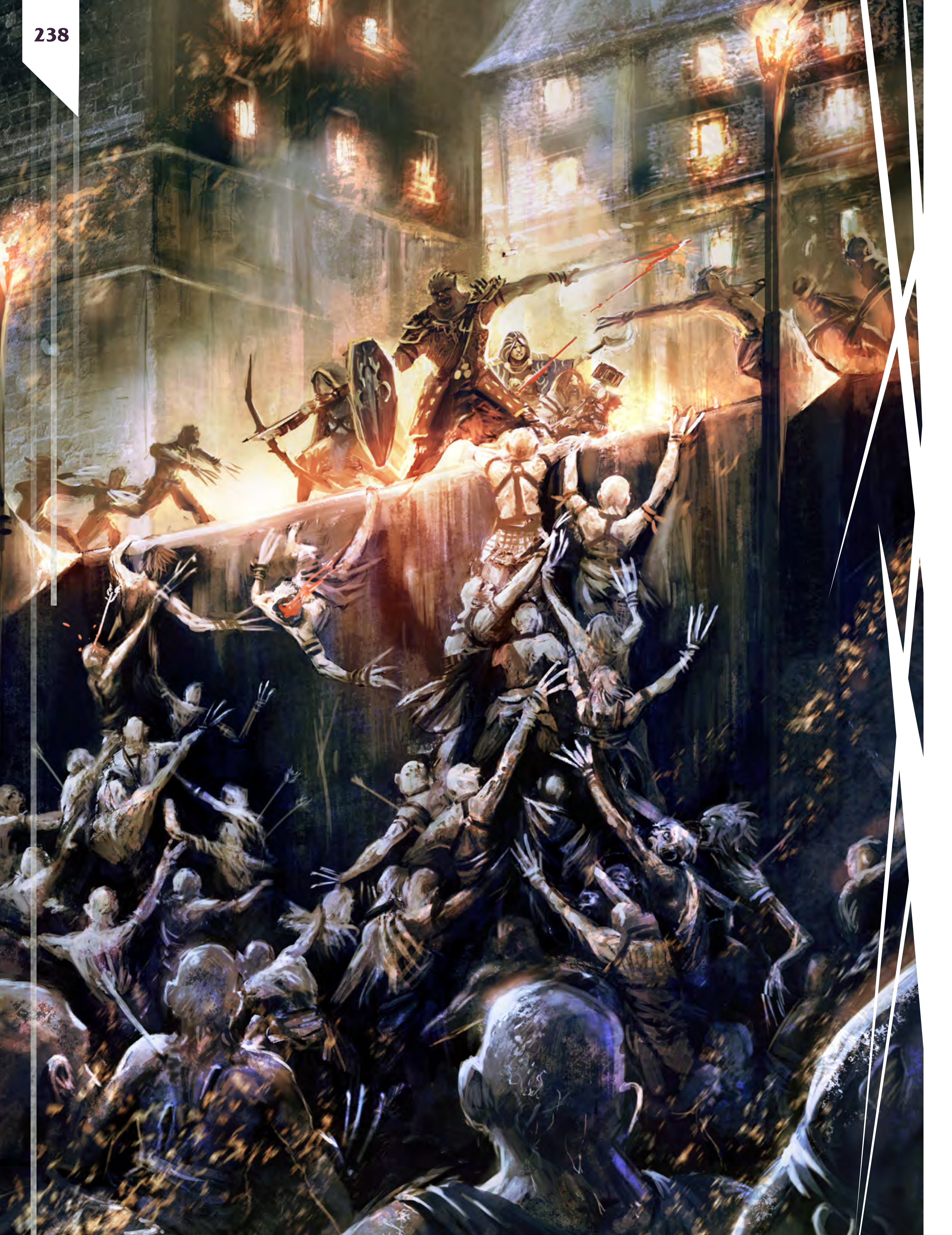
Immunité contre les états spéciaux charmé, terrorisé
Sens Perception passive 10
Langues commun
Dangerosité 2 (450 PX)

Capacités

Téméraire. Au début de son tour, le champion peut bénéficier d'un avantage lors de tous ses jets d'attaque d'arme au corps à corps pendant ce tour, mais les jets d'attaque effectués contre lui bénéficient d'un avantage jusqu'au début de son prochain tour.

Actions

Attaques multiples. Le champion exécute 2 attaques par tour.
Épée à 2 mains. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 10 (2d6+3) dégâts tranchants.
Arc long. Arme d'arme à distance : +2 pour toucher, portée 45/180 m, une cible. *Touché :* 4 (1d8) dégâts perforants.



2. Repousser les écorchés

L'attaque des écorchés est le premier signal de l'assaut global qui commence. Même s'il s'agit de l'assaut le plus féroce et que les morts-vivants pourraient faire pencher à eux-seuls l'issue de la bataille, il ne s'agit que de la partie la plus visible du plan ennemi, presque une diversion.

Le plus gros problème pour les PJ sera sans doute de définir les priorités. Peuvent-ils à la fois intervenir au port et sur l'enceinte ? Si les PJ se sont d'abord occupés de la rencontre contre les navires de Lycanis, la situation face aux écorchés est déjà presque critique.

Lisez ou paraphrasez le paragraphe suivant à vos joueurs :

Une vision d'horreur s'offre à vous. Les écorchés se jettent sur le mur d'enceinte à la manière d'une colonie de fourmis. Les créatures grouillent et escaladent le mur en rang serrés sans peur et sans considération pour ceux d'entre eux qui chutent sous les pierres lancées par les défenseurs. Malgré leurs griffes métalliques plantées dans le mur, les créatures tombent par grappes lorsque l'une d'elle est arrachée à la paroi. Parfois un monstre prend pied sur le chemin de ronde et le combat fait rage, la brèche ainsi créée menaçant de submerger les défenseurs. La situation peut basculer à tout instant et le destin semble hésiter.

Soudain, une créature surgissant des ténèbres prend son envol dans un tonnerre de feu. Le général des armées du mal, dans son armure de plate de ténèbres chevauche un puissant cauchemar, un destrier des enfers aux sabots de feu. La créature galope dans les airs comme sur la terre et sa crinière ardente éclaire le visage halluciné de son cavalier.

Oblivien d'Andaregor, Poing du dragon, général des armées de l'envahisseur vient d'entrer en scène. Il prend de la hauteur pour jauger la situation, puis s'abat tel la foudre sur le chemin de ronde. Galopant au-dessus des défenseurs paralysés de terreur, il laisse une traînée de corps carbonisés et d'hommes décapités. Le chevalier de la mort est en train de porter le coup de grâce à la cité de Paleseaux…

Si les PJ ne tentent rien pour arrêter le Poing du dragon, ce ne sont pas des héros dignes de sauver la cité ! Le but ici n'est pas obligatoirement de vaincre Oblivien, mais plutôt de lui opposer une farouche résistance qui galvanisera les troupes et leur donnera le répit suffisant pour s'organiser. La ville a besoin de champions !

La meilleure tactique consiste à s'attaquer à sa monture plutôt qu'à lui, car elle possède beaucoup moins de pv. Lorsqu'elle sera proche de la destruction, Oblivien sera obligé de battre en retraite. Toutefois, tant que le Poing du dragon chevauche sa monture, celle-ci possède la même CA que lui. Il peut aussi la renvoyer dans son plan d'origine pour qu'elle guérisse de ses blessures (mais cela prend 1 heure).

Écorchés

Mort-vivant de taille M, Neutre Mauvais

Classe d'armure 12

Points de vie 22 (3d8+9)

Vitesse 12 m, escalade 4,5 mètres

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
14 (+2)	15 (+2)	16 (+3)	3 (-4)	6 (-2)	5 (-3)

Jets de sauvegarde Sag +0

Résistance aux dégâts psychiques

Immunité contre les dégâts de poison

Immunité contre l'état empoisonné, charmé et terrorisé

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 8

Langues comprend le commun mais ne peut pas parler

Dangerosité 1/2 (100 PX)

Capacités

Robustesse de la non-vie. Si des dégâts réduisent à 0 les points de vie de l'écorché, celui-ci doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 5 + les dégâts subis, à moins que ces dégâts de soient de type radiants ou infligés par un coup critique. En cas de réussite, l'écorché tombe à 1 point de vie à la place.

Actions

Griffes. *Attaque d'arme au corps à corps :* +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 7 (2d4+2) dégâts perforants.

Tactique

L'écorché combat jusqu'à la destruction.

Oblivien d'Andaregor, Poing du dragon

Aberration de taille M, Loyal Mauvais
Classe d'armure 20 (Harnois + bouclier)
Points de vie 120 (16d8+48)
Vitesse 6 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
20 (+5)	10 (+0)	16 (+3)	11 (+0)	12 (+1)	15 (+2)

Jets de sauvegarde For +10, Con +8, Sag +6
Résistance aux dégâts de feu (monture) ; contondants, perforants et tranchants infligés par des attaques non-magiques
Immunité contre les dégâts de poison
Immunité contre l'état terrorisé, charmé, empoisonné



Sens vision dans le noir 36 m, Perception passive 11
Langues commun, draconique
Dangerosité 10 (5 900 PX)

Capacités

Affaibli. Oblivien ne possède que 90 pv si les personnages ont défait le loup lors du combat symbolique du scénario précédent. En revanche, s'il abrite l'essence d'un ou plusieurs autres émissaires, il gagne 10 pv par émissaire.
Armes magiques. Les attaques d'arme du poing du dragon sont magiques.
Brutal. Oblivien inflige un dé de dégât supplémentaire lorsqu'il réussit une attaque avec une arme de corps à corps (inclus dans l'attaque).
Meneur d'hommes (Recharge après un repos court ou long). Pendant 1 minute, Oblivien peut prononcer un ordre ou un avertissement spécial chaque fois qu'une créature non-hostile située à 9 mètres ou moins dans son champ de vision effectue un jet d'attaque ou de sauvegarde. La créature peut ajouter un d4 à son jet, à condition qu'elle puisse entendre et comprendre Oblivien. Une créature ne peut bénéficier que d'un seul dé de Meneur d'hommes à la fois. Cet effet prend fin si Oblivien est neutralisé.
Résistance à la magie. Oblivien est avantagé lors des jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

Actions

Attaques multiples. Oblivien effectue trois attaques avec son épée longue.
Épée longue. *Attaque d'arme au corps à corps :* +10 pour toucher, allonge 1,5 m, une cible. *Touché :* 14 (2d8+5) dégâts tranchants plus 3 (1d6) dégâts de feu.

Interprétation

Froid et déterminé, téméraire.
Oblivien est un ancien capitaine des chevaliers de Bastion, il est tombé sous les assauts des forces du dragon. Enfermé pendant deux années dans les geôles, soumis à la torture, il a finalement cédé et a livré son âme à la bête.
Le commandant des armées est sans doute un des plus puissants émissaires du dragon, surtout lorsqu'il est au milieu de ses troupes. Durant le siège de Paleseaux, il est à la tête de son unité de Chevaliers noirs. Il est toujours accompagné de six d'entre eux.

Terreur, Destrier noir

La monture d'Oblivien d'Andaregor est un cheval des enfers. Aussi appelé Cauchemar, le cheval des enfers possède une robe de jais et des sabots comparables à des charbons ardents. De la fumée s'échappe de ses naseaux et sa crinière est parcourue de flammes, il laisse une trainée de feu dans son sillage.

Voir *Créatures et opposition*.

Chevalier noir

Humanoïde (humain) de taille M, loyal mauvais
Classe d'armure 17 (demi-plate, bouclier)
Points de vie 58 (9d8+18)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	11 (+0)	14 (+2)	10 (+0)	11 (+0)	10 (+0)

Compétences Athlétisme +5, Perception +2
Sens Perception passive 12
Langues commun
Dangerosité 3 (700 PX)

Actions

Attaques multiples. Le chevalier effectue deux attaques à l'épée longue.
Épée longue. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 7 (1d8+3) dégâts tranchants.
Arbalète lourde. *Attaque d'arme à distance :* +2 pour toucher, portée 30/120 m, une cible. *Touché :* 5 (1d10) dégâts perforants.

Les chevaliers noirs constituent les troupes d'élite du dragon. Ce sont pour la plupart d'anciens chevaliers de Bastion qui se sont convertis à la cause de Lytochronox plutôt que de périr ou alors des nouveaux venus des quatre coins du monde et formés par Oblivien. Ils ont voué leur âme au mal.

Géant des collines

Le géant des collines est le plus petit des géants, c'est aussi un des plus primitifs et des plus bêtes.

Voir *Créatures et opposition*.

3. Les géants

Les géants tentent de franchir la Jarne pour investir le campement des chevaliers. Ils sont une quinzaine et le combat dure environ 20 rounds.

Au cours de ce laps de temps, si les PJ réussissent à abattre au moins 4 d'entre eux, ils gagnent +2 points de Victoire pour le calcul de l'issue de la bataille de Paleseaux (voir plus loin). S'ils n'en éliminent que 2 ou 3, ils gagnent seulement 1 point de Victoire. S'ils en éliminent moins de 2, ils ne gagnent aucun point et les chevaliers sont mis en déroute.

Les PJ peuvent combattre les 2 premiers géants un par un, mais ensuite les géants comprennent la menace et forment des binômes pour affronter les PJ.

Armée des arbres morts : si les arbres défendaient la rive de la Jarne, seulement la moitié des géants arrive au camp. Vous pouvez déjà considérer cette bataille comme un succès. Si les PJ viennent au secours des chevaliers, ils auront seulement la moitié des géants à affronter. Les chevaliers supplémentaires pourront alors intervenir sur le pont en prenant à revers les mercenaires. Il y aura donc deux fois moins de mercenaires à affronter là aussi.

Tactiques et éléments de décor : dessinez le plan d'un campement (tentes, corral, râteliers d'armes, etc.). Des chevaux fuient, des chevaliers essayent de rallier leurs camarades, ils n'ont pas eu le temps d'enfiler leur armure. Des braseros sont renversés et les tentes prennent feu…

Les géants des collines ne sont pas réputés pour être bien malins. En général, ils choisissent pour cible la dernière personne à leur avoir infligé une blessure suffisamment douloureuse. Il est ainsi possible de se relayer ou encore de les attirer dans une situation qui les désavantage. Par exemple : traverser une tente en courant après avoir frappé un géant, le fera charger à travers la tente en amenant toute la toile avec lui. Ce qui aura pour effet de l'emmailloter et l'*entraver* pendant 1d6 rounds.

4. Le pont

Les mercenaires ont fabriqué des radeaux légers qu'ils portent et jettent à la Jarne. 6 guerriers y prennent place et se protègent des tirs ennemis derrière de larges boucliers de bois.

Ils se laissent dériver vers le port et accostent à proximité du pont.

Un mur de pierre d'environ quatre mètres de haut borde la rivière du côté de la vieille ville, mais de l'autre côté il fait seulement 2 mètres et de nombreux escaliers mènent jusqu'à l'eau. Ils ont été barricadés, toutefois des hommes décidés peuvent franchir ces obstacles.

Si les PJ ont pensé à placer la milice équipée de projectiles le long des rives, la moitié des mercenaires peut être repoussée avant qu'ils ne prennent pied. Une vingtaine de radeau sont mis à l'eau et, si aucune mesure parti-

culière n'a été prise à cet endroit-là, environ une centaine de mercenaires débarquent et se regroupent pour prendre le pont sur la Jarne.

À cet endroit environ 25 gardes de la cité protègent le pont. L'étroitesse du front leur permettra de tenir un moment, mais si personne ne vient rapidement les aider, ils succomberont, laissant le champ libre aux mercenaires. Ceux-ci tentent alors de prendre et d'ouvrir une poterne située un peu en dessous du cimetière afin de laisser leur armée entrer.

Tactiques et éléments de décor : le combat implique une dizaine d'hommes de front, les gardes sont donc tous très vite impliqués au corps à corps. En revanche les mercenaires sont assez nombreux pour placer deux groupes d'archers sur la rive en amont et en aval afin d'arroser les défenseurs du pont.

➔ S'occuper des ces archers (une dizaine de chaque coté) devraient être la priorité des PJ.

Une fois les deux groupes d'archer éliminés, il leur reste plus d'une cinquantaine de mercenaires à affronter au niveau du pont (ce chiffre tient compte des pertes infligées par les gardes). Une attaque frontale serait sans doute suicidaire, mais une tactique de provocation et de fuite peut ralentir le combat, le temps que des renforts viennent soutenir les gardes.

Plus les PJ ont été efficaces sur la mise en place d'un réseau de circulation de l'information plus ces renforts arriveront vite. Si quelqu'un doit aller les chercher à pied (ce qu'ont fait les gardes dès le début de l'affrontement), ils arriveront trop tard.

Si les PJ ont aidé les chevaliers contre les géants et qu'ils ont réussi, ce renfort inattendu des chevaliers vient prendre à revers les mercenaires. Selon le niveau de succès des PJ dans la rencontre précédente, les chevaliers sont plus ou moins nombreux ce qui représente un nombre variable de mercenaires neutralisés.

Beaucoup de paramètres peuvent influer sur le dénouement de cette rencontre : rapidité d'intervention des PJ, qualité et rapidité des renforts, stratégie des PJ, etc. Le MJ a toute latitude en fonction de la qualité générale des décisions des joueurs pour décider si les mercenaires sont vaincus ou s'ils franchissent le pont en nombre suffisant pour représenter un danger.

Bonus optionnel

Le baroud d'honneur de Léon de Lycanis

Si les PJ ont invoqué le Kraken et qu'il a coulé le vaisseau amiral, après quelques tours de bataille sur le pont, Léon de Lycanis, surgit soudain de la rivière, blessé, trempé, fou de rage et décidé à en découdre avec les PJ.

Il ne lui reste que 50 pv, mais il engage le combat contre les PJ.

Kerridan Mah'Aldor

Humanoïde (humain) de taille M, Loyal Mauvais
Classe d'armure 17 (cuirasse)
Points de vie 128 (17d8+52)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	13 (+2)	16 (+3)	14 (+2)	11 (+0)	14 (+2)

Jets de sauvegarde For +8, Con +8
Compétences Athlétisme +8, Perception +5
Sens Perception passive 15
Langues commun
Dangerosité 8 (3 900 PX)

Capacités

Armes magiques. Les attaques de Kerridan sont magiques.
Brutal. La créature inflige un dé de dégât supplémentaire (qui dépend de l'arme) lorsqu'elle réussit une attaque avec une arme de corps à corps (inclus dans l'attaque).
Meneur d'hommes (Recharge après un repos court ou long). Pendant 1 minute, le meneur d'hommes peut prononcer un ordre ou un avertissement spécial chaque fois qu'un allié situé à 9 mètres ou moins dans son champ de vision effectue un jet d'attaque ou de sauvegarde. La cible peut ajouter un d4 à son jet, à condition qu'elle puisse entendre et comprendre le meneur d'hommes. Une créature ne peut bénéficier que d'un seul dé de Meneur d'hommes à la fois. Cet effet prend fin si le meneur d'hommes est neutralisé.
Résistance à la magie. Kerridan obtient un avantage lors des jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

Actions

Attaques multiples. Le capitaine effectue trois attaques à l'épée longue de sa main principale et une attaque de la main gauche en action bonus (mêmes dégâts).
Épée longue. *Attaque d'arme au corps à corps :* +9 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 12 (2d8+4) dégâts tranchants.
Arbalète lourde. *Attaque d'arme à distance :* +7 pour toucher, portée 30/120 m, une cible. *Touché :* 6 (1d10+2) dégâts perforants.

Trésor

Kerridan utilise deux épées longues enchantées +1

➔ Kerridan est toujours protégé par un garde du corps (voir capitaine mercenaire) et un groupe de 6 gardes d'élite (Sergents) n'est jamais bien loin.

Interprétation

Flamboyant, calculateur, fier, loyal
Kerridan est un adversaire sérieux, il restera fidèle à son contrat quelle que soit l'offre. En revanche s'il sent la bataille perdue, il se retirera avec ses troupes avant d'avoir perdu trop d'hommes.

Mercenaire × 10

Humanoïde (humain) de taille M, Loyal Neutre
Classe d'armure 16 (broigne + bouclier)
Points de vie 22 (4d8+4)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+2)	13 (+1)	14 (+2)	10 (+0)	11 (+0)	10 (+0)

Compétences Athlétisme +4, Perception +2
Sens Perception passive 12
Langues commun
Dangerosité 1 (200 PX)

Actions

Attaques multiples. Le mercenaire effectue deux attaques à l'épée courte.
Épée courte. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 5 (1d6+2) dégâts tranchants.
Arc court. *Attaque d'arme à distance :* +4 pour toucher, portée 24/96 m, une cible. *Touché :* 4 (1d6+1) dégâts perforants.

Sergent mercenaire × 10

Humanoïde (humain) de taille M, Loyal Neutre
Classe d'armure 17 (écailles + bouclier)
Points de vie 32 (5d8+10)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	13 (+1)	14 (+2)	10 (+0)	11 (+0)	10 (+0)

Compétences Athlétisme +5, Perception +3
Sens Perception passive 13
Langues commun
Dangerosité 2 (450 PX)

Actions

Attaques multiples. Le sergent effectue deux attaques à l'épée longue.
Épée longue. *Attaque d'arme au corps à corps :* +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 7 (1d8+3) dégâts tranchants.
Arbalète lourde. *Attaque d'arme à distance :* +4 pour toucher, portée 30/120 m, une cible. *Touché :* 6 (1d10+1) dégâts perforants.

Capitaine mercenaire × 1

Humanoïde (humain) de taille M, Loyal Mauvais
Classe d'armure 17 (cuirasse + bouclier)
Points de vie 75 (10d8+30)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	13 (+1)	16 (+3)	13 (+1)	11 (+0)	14 (+2)

Jets de sauvegarde For +7, Con +7
Compétences Athlétisme +7, Perception +3
Sens Perception passive 13
Langues commun
Dangerosité 6 (2 300 PX)

Capacités

Brutal. La créature inflige un dé de dégât supplémentaire (qui dépend de l'arme) lorsqu'elle réussit une attaque avec une arme de corps à corps (inclus dans l'attaque).
Résistance à la magie. La créature obtient un avantage lors des jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

Actions

Attaques multiples. Le capitaine effectue trois attaques à l'épée longue.
Épée longue. *Attaque d'arme au corps à corps :* +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 12 (2d8+3) dégâts tranchants.
Arbalète lourde. *Attaque d'arme à distance :* +5 pour toucher, portée 30/120 m, une cible. *Touché :* 6 (1d10+1) dégâts perforants.

Alors même que Léon tombe à 0 pv (il utilise une dernière action pour se transformer en loup et tenter de fuir) ou si les PJ sont en mauvaise posture, le Kraken intervient à son tour ! Son corps gigantesque obstrue presque totalement le lit de la rivière, formant un barrage naturel et le monstre-dieu peine à remonter le cours d'eau en utilisant ses tentacules pour se tracter. Il s'accroche au pont et saisit Léon de Lycanis pour le broyer.

Les combattants des deux camps hésitent, puis tentent de fuir le pont lorsque le Kraken enroule un énorme tentacule autour faisant s'écrouler son tablier. Ses puissants tentacules arrachent tout un morceau du pont de la rive gauche laissant une brèche infranchissable de 5 mètres de large. Puis son ancrage détruit, il se laisse emporter vers le port par le courant, emportant une fois de plus, pour de bon cette fois, le corps du tyran de Lycanis.

Actions commandos

Les personnages auront peut-être l'idée et l'envie de rendre la monnaie de sa pièce au dragon en lançant des opérations commandos (autrement appelés assassinats) contre certains chefs ennemis, notamment Oblivien (vous avez ses statistiques dans le paragraphe 2. *Repousser les écorchés*) et Dominia (statistiques ci-contre). Il ne s'agit pas d'une mince affaire car tous sont puissants et bien solidement accompagnés. Dans ce cas, il vous faudra improviser. Ce type d'action n'est possible que grâce à l'utilisation du tapis volant d'Urbius afin de permettre une retraite rapide. Dans le cas contraire, il serait suicidaire de se jeter au milieu des troupes ennemies.

Assassiner un émissaire du dragon est également peu utile. Ils sont immortels. Cela aura pour seul intérêt de repousser l'assaut final tandis que les forces du mal attendront que l'émissaire revienne prendre sa place, ce qui prend 2 jours. Si les PJ réussissent à tuer Oblivien et Dominia en même temps, toutefois cela désorganiserait suffisamment l'ennemi pour tenter une sortie victorieuse contre les forces ennemies. Mais cela serait au prix de lourdes pertes (Victoire à la Pyrrhus).

L'issue de la bataille

Une fois tous les événements joués, le MJ va devoir déterminer l'issue de la bataille. Pour cela, nous vous proposons de faire la somme des points de Victoire gagnés selon la stratégie des PJ tout au long de l'aventure.

PNJ décédés dans la tour

Chaque PNJ important décédé :

- I'Myrrs est vivant et libre ➔ -2
- Berold de Forterre est mort ➔ -1
- Antön le bourgmestre est mort ➔ -2
- Milius Portefaix, chef de la milice est mort ➔ -1
- Elias Founder, chef des gardes est mort ➔ -1
- Axis Manndar, grand prêtre est mort ➔ -1

Armées des arbres morts

- L'armée a été gaspillée dans une attaque inutile à l'arrivée des PJ ➔ -2
- L'armée est utilisée lors de l'offensive générale ➔ +1
- L'armée est utilisée contre les esclaves-soldats ➔ +2
- L'armée est utilisée contre les mercenaires humains ➔ +3
- Idéalement, si les PJ anticipent les actions des assiégeants, ils peuvent lancer les arbres morts sur le campement des mercenaires et les prendre à revers. Cela libère des forces pour défendre la muraille contre les écorchés et peut même empêcher la mise à l'eau des radeaux ➔ +4 (au total)

Actions des PJ avant la bataille

Voici quelques pistes sur ce que peuvent tenter les joueurs durant le *court répit* entre la sortie de la tour et avant la bataille.

- Convaincre le chef des chevaliers de Bastion (que ce soit Berold ou un nouveau) de suivre un plan de bataille concerté ➔ +1
- Motiver les citadins pour renforcer la milice ➔ +1
- Mettre en place un système de communication rapide ou par magie entre les différents chefs des troupes de Paleseaux ➔ +1
- Placer les arbres morts de façon à défendre le point faible du dispositif défensif ➔ +1

Action des PJ pendant la bataille

Une liste de différentes actions que les PJ peuvent entreprendre et réussir

- Eliminer Hector de Lycanis ➔ +1
- Eliminer le navire amiral transportant Léon de Lycanis avec l'aide du Kraken (ce qui empêche le débarquement de troupes ennemies) ➔ +2
- Eliminer ou acheter Abïnsir, le sorcier et prendre le contrôle des soldats-esclaves pour les utiliser au service de la cause ➔ +3
- Ne pas combattre Oblivien d'Andaregor lors de l'attaque des écorchés ➔ -3



Dominia, Souffle du dragon

Aberration de taille M, neutre mauvais
Classe d'armure 15 (armure naturelle et Dextérité)
Points de vie 105 (14d8+42)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	16 (+3)	16 (+3)	11 (+0)	10 (+0)	15 (+2)

Jets de sauvegarde Dex +6, Sag +3
Compétences Discrétion +6, Perception +3
Résistance aux dégâts nécrotiques ; contondants, perforants et tranchants infligés par des attaques non-magiques
Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 13
Langues commun, draconique
Dangerosité 9 (5 000 PX)

Capacités

Affaibli. Dominia ne possède que 75 pv si les personnages ont gagné l'épreuve des énigme imposées par l'ange lors du scénario précédent. En revanche, si elle abrite l'essence d'un ou plusieurs autres émissaires, elle gagne 10 pv par émissaire.
Armes magiques. Les attaques Dominia sont magiques.
Aura de faiblesse. Cette aura nécromantique affaiblit les créatures vivantes dans un rayon de 6 mètres autour de Dominia. À chaque tour, tout adversaire dans la zone doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 13 ou subir un désavantage à toutes ses actions basées sur la Force. Cela comprend les attaques qui utilisent le modificateur de Force.
Régénération. Dominia récupère 10 points de vie au début de son tour s'il lui reste au moins 1 point de vie.
Résistance à la magie. Dominia obtient un avantage lors des jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

Actions

Attaques multiples. Dominia effectue deux attaques à l'épée longue et une de plus avec son fouet d'os.
Épée longue. *Attaque d'arme au corps à corps :* +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une créature. Touché : 8 (1d8+4) dégâts tranchants plus 3 (1d6) dégâts nécrotiques.
Fouet d'os. *Attaque d'arme au corps à corps :* +7 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché :* 10 (2d6+3) dégâts perforants plus 7 (2d6) dégâts nécrotiques et jet de sauvegarde de Constitution DD 15 ou étourdi jusqu'au prochain tour de Dominia.

Réactions

Chair à canon. Dominia peut utiliser sa réaction pour décider qu'une attaque qui la visait touche à la place un de ses sous-fifres situé à moins de 3 mètres d'elle et venu s'interposer (ou derrière lequel elle s'est mis à couvert).

Interprétation

Téméraire, exubérante, cruelle, vicieuse
Les PJ ont peut-être déjà vaincu Dominia dans scénario 2, La cité pétrifiée mais Lytochronox l'a ramenée à la non-vie. Parce qu'il s'agit d'un serviteur dont il apprécie la valeur, mais aussi et surtout pour profiter de son expérience des PJ. Elle est la seule à les avoir déjà combattus, le dragon pense qu'il s'agit d'un avantage tactique et psychologique. De fait, si les personnages l'avaient déjà tuée, ce sera pour eux une surprise désagréable de la voir se dresser à nouveau sur leur chemin. Et elle est désormais bien plus puissante…
Dominia est toujours chargée de créer les écorchés mais, à présent c'est une tâche beaucoup plus simple. Son simple souffle suffit à transformer un cadavre en mort-vivant. Elle offre donc un baiser nécromantique à chaque nouvel écorché.

Esclavagiste Troll de Pierre

Les esclavagistes sont d'étranges trolls. Plus petits que leurs cousins, ils mesurent tout de même 2 mètres 40 de haut, sont pourvus de plaques d'os ou de pierre, il est difficile de le déterminer avec précision, qui ont poussé un peu partout. Ces créatures sont le fruit des expériences étranges de Lytochronox sur des trolls pour obtenir des sergents efficaces.
Ils se battent avec un énorme cimeterre et frappent parfois leur victime d'un long fouet d'os barbelé qu'ils utilisent pour guider et faire obéir les Écorchés.

Voir page 20.

- Arriver en retard pour aider les défenseurs contre les écorchés et Oblivien ➔-1
- Mettre en déroute Oblivien d'Andaregor ➔ +1
- Vaincre Oblivien d'Andaregor ➔ +2
- Éliminer les géants ➔ +1 ou +2
- Empêcher les mercenaires de prendre le contrôle du pont sur la Jarne ➔ +1

Résultat

Les PJ ne peuvent sans doute pas être partout à la fois. Cependant, le tapis volant leur permet d'une part de se déplacer rapidement et d'autre part, pour une fois, cela pourrait constituer une bonne idée de parfois se séparer pour traiter plusieurs difficultés en même temps. Le bâton des runes mortes leur permettant de garder le contact en cas de gros problème.

Faites la somme des point gagnés ou perdus :

+10 et supérieur ➔ Victoire éclatante
+5 à +9 ➔ Victoire
+0 à +4 ➔ Victoire à la Pyrrhus
-1 à -5 ➔ Défaite partielle
- 6 et inférieur ➔ Défaite catastrophique

Victoire éclatante

Les troupes du dragon sont annihilées, les leaders sont morts ou en fuite. Les pertes du côté des défenseurs de Paleseaux sont minimes. Les PJ sont des héros, leur légende se chante déjà et plus tard on édifiera des statues à leur effigie dans tout le royaume de Cobis.

Victoire

Les troupes du dragon battent en retraite en subissant de lourdes pertes mais elles évitent la débandade. Du côté des défenseurs, les pertes sont importantes mais le moral est bon. Paleseaux est libérée et les PJ sont fêtés en héros !

Victoire à la Pyrrhus

Les troupes du dragon sont amoindries et le siège n'est plus tenable. Les différentes factions se retirent pour panser leurs plaies mais sans doute reviendront-elles plus tard. Paleseaux obtient un sursis au prix d'énormes pertes. Le moral est mitigé car le doute persiste sur l'avenir. Les PJ sont reconnus pour leur aide, mais il va leur falloir s'attaquer au dragon avant que l'armée adverse ne se réorganise.

Défaite partielle

La ville n'est pas prise et a tenu bon au prix d'énormes pertes. Les attaquants se sont repliés sur leur campement pour reprendre des forces. Ce n'est qu'une question de temps avant que Paleseaux ne tombe… Le moral est au plus bas et il n'y a pas de héros. Les PJ doivent aller affronter le dragon au plus vite et frapper le mal au cœur car la cité va tomber, ce n'est qu'une question de temps…

Défaite catastrophique

Paleseaux est une ville martyre, prise et rasée. Il ne reste que des ruines fumantes. Les habitants sont emmenés en esclavage, les combattants passés par le fil de l'épée. Les PJ doivent fuir immédiatement ou subir le même sort.

Après la bataille

Selon l'issue, les personnages ont plus ou moins de temps devant eux à Paleseaux pour récupérer et s'entraîner.

Si moralement la *Défaite catastrophique* est le pire, du moins les PJ ont du temps pour s'entraîner avant d'affronter le dragon. Avec une *Défaite partielle*, le dilemme moral est terrible car si les PJ se reposent et se préparent, la ville risque de tomber pendant ce laps de temps…

Dans tous les autres cas les personnages peuvent prendre le temps de se reposer et de s'entraîner en vue de l'affrontement final. À la fin d'une période d'entraînement d'au moins deux semaines, ils peuvent passer au **niveau 10** mais auparavant, le dragon va tenter de les faire éliminer…

Tentative d'assassinat

Les PJ se sont probablement installés dans la tour d'Urbius et pour les déplacements officiels, ils utilisent peut-être le tapis volant récupéré chez Urbius, ce qui complique la tâche des assassins. Ces derniers vont ruser pour contacter les PJ.

Les PJ trouvent ce message au pied de la tour d'Urbius (ou devant la porte de tout autre endroit où ils logent).

> *Une terrible vision m'assaille, je dois vous parler de l'avenir. Rendez-vous dans le cimetière au pied du chêne aux corbeaux à la tombée du jour.*
>
> *— Rebecca*

L'écriture est belle et déliée. C'est une ruse du dragon, signée de la main de Dominia. Le dragon ne sait pas que la sorcière a fusionné avec la forêt, mais sa missive reste tout à fait crédible. En effet, il y a un énorme et magnifique chêne dans le cimetière qui est le perchoir privilégié de l'animal fétiche de Rebecca, le corbeau.

Les PJ peuvent se rendre au cimetière en avance s'ils le souhaitent, cela ne changera rien, les assassins utilisent leur capacité de disparition et attaquent dès que les personnages arrivent (où se posent au sol s'ils se déplacent en tapis volant).

Lisez ou paraphrasez le paragraphe suivant à vos joueurs :

> *Une fois dans le cimetière vous apercevez un énorme chêne où une dizaine de corbeaux croassent bru-*

yamment. Tandis que vous approchez, vous remarquez qu'une vieille femme, un bandeau sur les yeux est assise contre le célèbre mausolée de Selmak. Malgré sa cécité, elle semble vous observer intensément. Soudain une ombre se met à bouger sur un mur !

4 assassins sortent littéralement des ombres portées par le soleil couchant et attaquent les PJ.

Important : avant ce combat, pensez à noter soigneusement l'état des points de vie des PJ. Ils sont normalement en pleine forme, ce qui vous simplifie la tâche.

Au premier round, les PJ sont surpris (sauf capacité particulière) et les tueurs bénéficient de leur Attaque sournoise critique ! Deux d'entre eux concentrent leurs actions sur le soigneur et les deux autres sur un éventuel magicien.

Si l'attaque du premier assassin est suffisante pour amener à 0 pv sa cible, le second en profite pour égorger (achever) sa victime.

Au round suivant, ils utilisent leur capacité de disparition pour essayer d'attaquer à nouveau par surprise au troisième round. Ils fuient seulement si au moins 2 d'entre eux sont mis hors combat.

Lorsque l'un d'eux est vaincu, son corps se dissipe en une fumée noire qui s'enfonce dans le sol. Il ne reste que les deux longs poignards courbes (équivalent d'une épée courte).

Paranos ?

Et si vos PJ décident de ne pas se rendre au rendez-vous ? Ce n'est pas un problème. Sylène, accompagnée de Skarn, vient prendre contact avec eux à la tour d'Urbius. Vous pourrez replacer la tentative d'assassinat au moment de votre choix, à moins que les PJ ne restent cloîtrés dans la tour, où ils sont hors de portée des assassins, puis qu'ils quittent rapidement la cité en tapis volant. La tentative d'assassinat peut aussi intervenir après que les PJ aient utilisé l'orbe du dragon.

Assassin des ombres × 4

Les assassins des ombres sont des créatures terribles issues d'un autre plan. Ils attendent leurs proies, dissimulés au sein d'une ombre ordinaire et surgissent pour frapper sans qu'il soit possible de leur échapper.

Aberration de taille M, Loyal mauvais
Classe d'armure 15 (armure de cuir clouté)
Points de vie 78 (12d8+24)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
11 (+0)	18 (+4)	14 (+2)	10 (+0)	13 (+1)	10 (+0)

Jets de sauvegarde Dex +6, Sag +4
Compétences Acrobaties +7, Discrétion +10, Perception +3
Résistance aux dégâts de poison
Sens Perception passive 14
Langues commun, infernal
Dangerosité 8 (3 900 PX)

Capacités

Assassinat. Lors de son premier tour dans un combat, l'assassin obtient un avantage aux jets d'attaque effectués contre une créature qui n'a pas encore joué son tour. Toutes les attaques réussies par l'assassin contre une créature surprise sont des coups critiques (les dés de dégâts sont lancés 2 fois, incluant ceux obtenu par l'attaque sournoise, mais pas ceux de poison).

Évasion. Si l'assassin est la victime d'un effet qui l'autorise à effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité pour ne subir que la moitié des dégâts, il ne subit aucun dégât en cas de jet de sauvegarde réussi et la moitié seulement en cas d'échec.

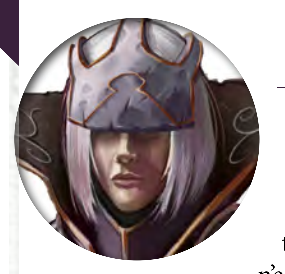
Attaque sournoise. Une fois par tour, l'assassin inflige 21 (6d6) dégâts supplémentaires quand il touche une cible avec une attaque d'arme s'il est avantagé lors du jet d'attaque, ou quand la cible se trouve à 1,50 mètre ou moins d'un de ses alliés qui n'est pas neutralisé, et que l'assassin n'est pas désavantagé lors du jet d'attaque.

Disparition. L'assassin des ombres peut utiliser une action bonus pour passer du plan matériel au plan éthéré, et vice versa. Il doit utiliser une ombre pour entrer ou sortir du plan éthéré. Lorsque l'assassin surgit ainsi pour la première fois des ombres, il obtient un *avantage* au test de Discrétion pour surprendre sa cible. Par la suite à chaque fois que l'assassin surgit à nouveau d'une ombre pour attaquer une cible, la victime doit faire un test de Sagesse (Perception) DD 15 ou l'assassin obtient un *avantage* en attaque à ce tour.

Actions

Attaques multiples. L'assassin effectue deux attaques à l'épée courte.

Épée courte. *Attaque d'arme au corps à corps :* +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 7 (1d6+4) dégâts perforants et la cible doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 15. Elle subit 14 (4d6) dégâts de poison en cas de jet de sauvegarde raté ou la moitié de ces dégâts seulement en cas de réussite.



Rebelotte !

Telle qu'elle est conçue, cette rencontre devrait déboucher sur la mort d'au moins deux PJ ! N'hésitez pas à faire très peur aux joueurs. Toutefois, le combat qui vient d'avoir lieu n'est qu'une vision d'un avenir jusque-là probable que leur a envoyé Sylène, la vieille dame qui les fixe intensément ! À la fin du combat il n'y a plus de trace de la vieille femme, mais dès qu'un joueur la mentionne, enchaînez sur la suite :

L'instant d'avant la mort réclamait son dû et soudain vous êtes à nouveau dans le cimetière à la tombée du jour, en pleine forme. Une impression de déjà-vu occupe votre esprit. Vous apercevez à nouveau cette vieille femme que vous reconnaissez à présent. Sylène, la fille de Selmak, celle qui vous a aidé à vaincre le dragon dans le passé.
Vous réalisez que ce que vous venez de vivre n'est qu'une vision que la vieille aveugle vous a envoyé pour vous mettre en garde. Cette fois vous n'êtes pas surpris lorsque les assassins surgissent…

Lors de ce premier round du nouveau combat, les assassins effectuent exactement les mêmes actions mais cette fois, ils ne bénéficient pas de l'effet de surprise. Ils ne peuvent pas utiliser leurs capacités d'attaque sournoise.

Les PJ partent avec un sérieux avantage et tout le reste du combat ils obtiennent un *avantage* pour résister à l'effet de surprise causé par la capacité de Disparition des assassins.

Nouvel arrivant : dès le deuxième round, avant que les assassins ne disparaissent dans l'ombre, un nouveau protagoniste entre en lice. Un jeune homme inconnu des PJ leur prêter main-forte, il surgit du mausolée de Selmak et, avec une vitesse prodigieuse, il s'attaque aux assassins.

Il s'agit de Noeth, le fils de Rebecca (arrière-petit fils de Clovik/Selmak) il a pris le nom de Skarn Selmak (Blessure de Selmak).

Au moment de son intervention, lisez ou paraphrasez le paragraphe suivant à vos joueurs :

Les assassins de l'ombre sont si rapides qu'il est difficile de les devancer en combat pourtant, une lumière bleue attire votre regard avant même que l'un d'eux n'ait eu le temps d'agir. Un jeune colosse vient de surgir du Mausolée de Selmak. Il se déplace à une vitesse stupéfiante et avant que quiconque n'ait eu le temps de réagir, il bondit à vos cotés pour abattre sa lame bleue et lumineuse sur un des assassins.

Skarn Selmak (Noeth)

Humanoïde (humain) de taille M, chaotique bon

Classe d'armure 18 (armure naturelle, dextérité et hâte)
Points de vie 78 (12d8+24)
Vitesse 18 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
20 (+5)	16 (+3)	14 (+2)	13 (+1)	11 (+0)	13 (+1)

Jets de sauvegarde Dex +7, Con +6
Compétences Athlétisme +9
Résistance aux dégâts de poison
Sens Perception passive 13
Langues commun
Dangerosité 6 (2 300 PX)

Capacités

Célérité. Skarn est en permanence sous l'effet d'un sort de Hâte, Skarn voit sa vitesse doublée, il bénéficie d'un bonus de +2 à la CA, il a l'avantage lors des jets de sauvegarde de Dextérité et d'initiative et dispose d'une action de plus par tour. Cette action est uniquement réservée aux actions suivantes : attaquer (permet seulement une unique attaque), courir, se désengager, se cacher ou utiliser un objet.
Lame des arcanes. Skarn utilise son pouvoir magique inné pour le concentrer dans son arme. Au pris d'une action bonus en début de combat, sa lame devient bleue et lumineuse, il obtient alors +1d6 dégâts de force sur chaque attaque. Les attaques Skarn sont magiques.
Régénération. Le temps passe vite pour Skarn, il vieillit dix fois plus vite que la normale. Il régénère aussi 5 pv par round.
Action libre. Skarn est immunisé aux sorts de ralentissement ou d'immobilisation et à tout effet qui affecte le déroulement du temps (sort d'arrêt du temps par exemple).

Actions

Attaques multiples. Skarn effectue deux attaques au cimeterre plus éventuellement une supplémentaire grâce à célérité.
Cimeterre à 2 mains. *Attaque d'arme au corps à corps :* +8 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 10 (1d10+5) dégâts tranchant plus 3 (1d6) dégâts de force.

Historique

Skarn est maudit par la conjonction de sa naissance dans la sphère temporelle du dragon et l'héritage du sang de Selmak présent dans la Chronosphère.

Il vieillit 10 fois plus vite que la normale et alors qu'il n'a réellement que deux ans, il possède le développement d'un jeune homme de vingt ans. Le phénomène n'affecte pas seulement son corps. Il apprend et mûrit aussi dix fois plus vite. Il est ainsi devenu un adulte « presque » normal en seulement deux ans. Rebecca l'a confié à son père, Urbius, après le départ des PJ mais ce dernier, incapable d'assumer ce rôle et aussi pour l'éloigner de la guerre, l'a confié à un puissant seigneur élémentaire sur un demi-plan de la terre aux lois physiques différentes. Soumis à une gravité très supérieure à la normale, le corps du jeune mutant c'est très vite adapté, lui conférant une force absolument prodigieuse. Son haut score de CA s'explique tout autant par sa grande rapidité que par une peau dure comme de la pierre.

Interprétation

Skarn est en colère par rapport à son état. Il juge ses parents avec la sévérité de la jeunesse et de l'inexpérience. Il a beau apprendre dix fois plus vite que la normale, il y a des choses que rien ne remplace. Son équilibre psychologique est fragile et cela n'a rien d'étonnant. N'hésitez pas à le mettre en scène. Skarn est étrange, voire proche de la folie. Il est instable, parfois un bon compagnon et d'autres fois terriblement pessimiste. Dans ces moments-là, il se révolte contre la malédiction qui l'affecte et le mal que lui a fait sa mère en le concevant et en le mettant au monde dans ces conditions. Il maudit son père pour avoir créé la Chronosphère et les PJ pour leur rôle dans toute cette histoire.
Procédez de telle façon que les joueurs en viennent à douter de la loyauté de Skarn à leur cause, qu'ils se demandent si ce barbare à moitié fou ne va pas se retourner contre eux au dernier moment. Faites leur craindre le pire.
En définitive Skarn restera leur allié jusqu'à la mort du dragon. En effet, Sylène lui a révélé que seule la destruction de la Chronosphère peut mettre un terme à son vieillissement accéléré et il est convaincu que c'est la vérité... sauf qu'elle ne lui a pas révélé toute la vérité.



Skarn Selmak (Noeth)

Sylène

Humanoïde (n'importe quelle race) de taille M, n'importe quel alignement
Classe d'armure 14 (chemise de mailles)
Points de vie 58 (9d8+18)
Vitesse 7,50 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	12 (+1)	14 (+2)	13 (+1)	16 (+3)	13 (+1)

Compétences Médecine +11, Perception +7, Persuasion +5, Religion +9
Sens Perception passive 17
Langues commun, draconique, elfe, nain, sylvestre
Dangerosité 7 (2 900 PX)

Capacités

Distinction divine. Par une action bonus, Sylène peut dépenser un emplacement de sort pour que ses attaques d'arme au corps à corps infligent par magie 10 (3d6) dégâts radiants supplémentaires à une cible qu'elle parvient à toucher. Cet avantage dure jusqu'à la fin du tour. Si le Sylène dépense un emplacement de sort de niveau 2 ou plus, les dégâts supplémentaires augmentent de 1d6 par niveau au-dessus du 1er.

Incantation. Sylène est un lanceur de sorts de niveau 9. Sa caractéristique d'incantation est la Sagesse (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 15, +7 pour toucher avec les attaques de sort). Voici ses sorts de prêtre préparés :

Tours de magie (à volonté) : flamme sacrée, lumière, thaumaturgie

1er niveau (4 emplacements) : balisage, sanctuaire, soin des blessures, repli expéditif

2e niveau (3 emplacements) : arme spirituelle, restauration inférieure, pas brumeux

3e niveau (3 emplacements) : dissipation de la magie, esprits gardiens, hâte

4e niveau (3 emplacements) : divination, liberté de mouvement, porte dimensionnelle

5e niveau (2 emplacements) : soin des blessures de groupe, immobiliser un monstre

Actions

Bâton. *Attaque d'arme au corps à corps :* +4 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 4 (1d8) dégâts contondants.

Compression du temps. Sylène crée une zone de 20 mètres de rayon autour d'elle où le temps s'écoule 10 fois plus vite ou lentement (au choix). Cela lui demande une concentration totale et elle ne peut rien faire d'autre. De plus la zone est fixe et Sylène ne peut se déplacer. Ce pouvoir l'épuise et lui coûte 1d4 pv par round d'utilisation.

Il pourra être utilisé par les PJ pour réaliser des actions commandos, des attaques-éclair ou éviter que des renforts n'arrivent à temps pour contrecarrer leurs plans.

Poche temporelle. Une fois par jour, en utilisant son action Sylène peut ouvrir une porte sur un plan ou le temps s'écoule différemment, plus vite ou plus lentement au choix. Il s'agit d'un monde vierge d'étendues sauvages, une sorte de jardin d'éden ou les personnages peuvent se reposer et se sustenter à leur gré. 1 jour passé dans les jardins d'éden équivaut à 1 heure dans le monde normal. Ils peuvent donc en ressortir parfaitement reposés et guéris peu de temps après y être entrés.



Débriefing

Après le combat, Sylène rejoint les combattants. Elle leur explique qu'ayant eu la vision de leur mort de la main des assassins, elle est venue leur porter secours après avoir retrouvé Noeth (Skarn a horreur qu'on le prénomme ainsi) et l'avoir convaincu d'apporter son aide dans la lutte contre le dragon.

Elle est prête à répondre à toutes leurs questions et souhaite les assister dans leur combat contre le tyran.

Les PJ seraient avisés d'accepter, car elle possède un puissant pouvoir sur le temps qui leur permettra de s'aventurer dans Hautepierre et le sanctuaire du dragon avec une chance de survie.

La vieille femme aveugle possède quelques informations importantes. Ces connaissances sont résumées dans ce petit discours que vous pouvez lire à vos joueurs lors de leur rencontre juste après la tentative d'assassinat. Libre à vous d'improviser une discussion si vous le préférez.

« Je connais beaucoup de choses sur le passé, mais beaucoup moins sur le présent et encore moins sur l'avenir.
J'étais perdue dans les limbes du temps passé lorsque le jeune Clovik vous a invoqué dans le marais du dragon. Je ne suis réapparue dans le présent que depuis moins d'un mois. Avant de vous retrouver, j'ai recherché Skarn (Noeth). Car il est lui aussi victime de la malédiction de la Chronosphère et il a le pouvoir de nous aider à vaincre la bête.
Après vos combats dans le passé, le dragon a appris à vous craindre et il a été obligé de prendre la prophétie de Rebecca très au sérieux. La Chronosphère a failli le maintenir prisonnier sous terre pour l'éternité. Il n'a réussi à s'extirper du roc qu'en abandonnant sa propre enveloppe de chair et en la remplaçant par une grossière armure de pierre.
Sa nouvelle enveloppe ne lui convient guère. Par fierté, les dragons sont très orgueilleux, et dans le but de devenir invincible, Lytochronox a décidé de se forger une armure du métal le plus précieux et le plus dur : l'adamantite. Ainsi, a-t-il conquis Hautepierre et réduit tous les habitants de la région en esclavage afin de les faire travailler dans les mines. Bien entendu, dominer les hommes, écraser les êtres est dans sa nature profonde et il l'aurait fait même sans cette nécessité.
Afin de travailler ce métal, une fournaise surnaturelle est nécessaire. Il s'est ainsi procuré un joyau aux immenses pouvoirs de feu : le mythique Glimmerstern des nains.
Depuis un an, il a totalement disparu, confiant son pouvoir à cinq puissants émissaires. Il se terre au fond d'un temple qu'il a fait dresser à son effigie. Je ne sais pas quel est exactement le but de la manœuvre. Je suppose que ne sachant pas à quel moment les héros du passé allaient revenir pour l'affronter, il se cache le temps que son armure soit prête. Il semble que ce moment soit arrivé. D'après certaines sources, l'armure serait terminée, aussi je ne comprends pas pourquoi le dragon se terre encore. Voici tout ce que je sais. Il nous faut trouver le dragon et le vaincre. Je pressens qu'il nous faut faire vite. Quoi que trame Lytochronox au fond de sa tanière, quoi qu'il attende, ce n'est certainement pas bon pour nous de le laisser prendre l'initiative. Le temps joue pour lui cette fois. »

Les joueurs se demanderont peut-être si elle ne peut pas leur en dire plus sur les combats à venir contre le dragon ou ses émissaires et ce qui va se dérouler. La seule chose dont elle soit certaine, c'est que pour avoir une chance de vaincre, ils doivent recourir à son aide. Elle leur rappelle qu'elle n'a pas de talent d'Oracle :

« Après de très longues années de travail et de méditation, je suis devenue prêtresse de Trenner, le dieu du temps et mes pouvoirs ne sont pas négligeables. J'espère qu'ils nous seront utiles pour combattre Lytochronox. Toutefois, je n'ai pas le même pouvoir que Kaïthan mon frère ou sa fille Rebecca, je ne vois pas le futur. Lorsque j'ai des visions, elles concernent seulement des événements passés.
La vision de votre assassinat était quelque chose de très particulier, je l'ai volée à Rebecca dans un rêve où je voyais par ses yeux. C'est ce qui m'a permis de vous aider.
Quand au futur, même Rebecca n'aurait pu nous aider. Nous sommes au croisement de tous les fils et mon intervention directe fausse toute tentative d'observation ou de prédiction, elle ne pourrait observer les événements auquel je participe. Nous n'avons qu'une certitude : sans mon aide, vous mourrez et le dragon triomphera. Avec mon aide nous sommes aveuglés et l'avenir reste obscur. »

Fin du scénario 5

Annexe

Les émissaires

Dominia, Souffle du dragon et Oblivien d'Andaregor, Poing du dragon, participent au siège de Paleseaux et sont deux des cinq émissaires du grand ver. Ils sont décrits dans les pages précédentes. En revanche, Pestrilax, Mandefer et le Croc du dragon n'interviennent pas encore. Si vous souhaitez en apprendre plus sur ces trois-là maintenant, référez-vous à leur description dans le dernier scénario.

Chacun des émissaires est relié symboliquement à un des combats que les PJ ont livrés contre le dragon lors des cinq rencontres provoquées par la Chronosphère dans le temps et l'espace lors du scénario 4.

- **Combat du portail :** Croc du dragon
- **Combat de la fête des halfelins :** Mandefer
- **Jeu des devinettes de l'ange :** Dominia
- **Combat en enfer :** Pestrilax
- **Combat contre le loup :** Oblivien

Si les PJ ont réussi à frapper la Chronosphère à la fin du combat et donc réussi à défaire le dragon, l'émissaire correspondant est affaibli : cela lui fait perdre 30 pv.

➔ Le porteur d'une ancre (scénario 4) possède une RD 10 contre les attaques du dragon et une RD 5 contre les émissaires du dragon car ces créatures hybrides portent en elle une partie de la magie de Lytochronox et donc de son essence vitale.

Tuer un émissaire

Lorsqu'un émissaire est tué, son cadavre devient intangible, il se transforme en un ectoplasme bleuté parcouru de petits arcs électriques. Il est alors immunisé à toute forme de dégâts. En revanche, une créature qui attaque au contact l'ectoplasme ou le touche subit 1d6 dégâts d'électricité.

L'ectoplasme vole à une vitesse de 12 mètres en direction de l'émissaire du dragon le plus proche. Une fois qu'il l'a atteint, l'ectoplasme se mêle à l'émissaire en pénétrant par sa bouche (un round). Cela augmente de 10 les pv maximum de l'émissaire hôte, tant qu'il abrite l'ectoplasme d'un autre émissaire.

24 heures plus tard, un des émissaires (n'importe lequel de votre choix) est pris de terribles convulsions pendant 1d6 rounds. Sa silhouette se brouille et se déchire de haut en bas formant une créature siamoise qui se scinde bientôt en deux entités distinctes. Les 2 émissaires sont à nouveau parfaitement opérationnels.

Oblivien invoque Terreur, son destrier de cauchemar dès qu'il a repris sa forme matérielle.





« Je vous attendais insectes ! Cette fois vos ruses, vos magies de petites créatures perverses ne vous sauveront pas. Vous croyez pouvoir abattre un dragon ? Venez essayer ! Je suis invincible ! »



Scénario 6
LES GUERRIERS DU TEMPS

6
Les Guerriers du Temps

En quelques mots...

Accompagnés de Skarn Selmak et de Sylène, il est temps pour les PJ de se rendre à Hautepierre pour défier le dragon. Mais avant de pouvoir affronter Lytochronox lui-même, les personnages doivent le forcer à revêtir sa forme draconique en trouvant et en terrassant ses cinq émissaires en moins de vingt-quatre heures. L'ultime affrontement pourra alors enfin commencer dans une ambiance cataclysmique. La fin d'un combat qui dure depuis des siècles !

Fiche technique

TYPE • Exploration bac à sable/Combat final
PJ • 4 à 5 PJ de niveau 10
ACTION ★★★
AMBIANCE ★★☆
INTERACTION ★☆☆
INVESTIGATION ★★☆

Un peu de contexte

Depuis qu'il est sorti de sa prison sous terre, Lytochronox, mécontent de sa forme matérielle et de l'armure de pierre qui a pratiquement remplacé son corps, s'est attelé à une grand projet, à la fois pragmatique et narcissique : il se fait fabriquer une armure intégrale en adamantite. Il entend fusionner ce formidable objet à son corps, et ce pour deux raisons : d'une part, cette armure forgée dans le plus extraordinaire des métaux lui garantit une protection totale, notamment face à la menace que représentent ses Némésis, les PJ ; d'autre part, il veut fusionner son essence avec le métal magique. En effet, depuis qu'il a absorbé la Chronosphère, il peine à rester tangible. Il lui a fallu six siècles d'emprisonnement sous terre pour exister à nouveau, agrégeant laborieusement autour de sa silhouette d'énergie pure la roche qui formait sa prison. Une entreprise périlleuse pendant laquelle son emprise sur la matière menaçait de lui échapper à tout moment.

Pour mener à bien cette entreprise, le grand dragon a attaqué et soumis la ville minière de Hautepierre. Il en a fait le siège de son pouvoir. Tous ses efforts se sont concentrés sur la recherche et l'exploitation de la moindre veine d'adamantite pour alimenter le chantier colossal de son armure. Il a ainsi réduit en esclavage les habitants de toute la région pour exploiter les mines au maximum de leur potentiel. Aujourd'hui, l'armure est achevée mais il continue l'exploitation et l'accumulation des métaux précieux qui lui permettent d'acheter des esclaves et de se payer les mercenaires venus de Port-Ulysse. Quant aux esclaves, leur destin est le travail de la mine jusqu'à ce que mort s'ensuive. Mais pas le repos. Ils vont ensuite grossir les rangs de l'armée des écorchés.

L'armure est à présent fonctionnelle. Elle est immergée dans un lac de métal en fusion généré par le Glimmerstern, un énorme joyau magique de conception naine. La gigantesque carapace d'adamantite est prête à recevoir l'essence magique du dragon. Lytochronox a simplement besoin d'encore un peu de temps pour absorber le pouvoir du Glimmerstern et faire sienne la puissance du joyau de feu. Rassurez-vous. Il sera prêt pour recevoir les PJ lorsque ces derniers viendront le défier dans un ultime affrontement...

En attendant, le tyran de Cobis a scindé sa conscience en cinq entités : les émissaires du dragon. Ces créatures terribles sont d'anciens serviteurs dont il s'est assuré la loyauté indéfectible en s'appropriant leurs enveloppes corporelles, détruisant leurs esprits et les remodelant selon son bon plaisir. Les émissaires ne sont plus à présent qu'une facette de l'âme maléfique du dragon bien qu'ils conservent en partie leur caractère d'origine.

Pour le moment, la Chronosphère pulse doucement à l'emplacement du cœur, à l'intérieur du monstre de métal.

Dans l'armure irradie également l'énergie mystérieuse qui a désormais remplacé la chair de ce que fut il y a maintenant longtemps le grand ver, rongé depuis par les effets de l'artefact du mage Urbius. Ce réceptacle extraordinaire n'attend plus que le retour de l'esprit du dragon.

Avant de parvenir à l'affrontement final, les personnages doivent comprendre que les cinq émissaires du dragon sont en fait les dépositaires de son essence.

» **Souffle du dragon :** Dominia, humaine, maîtresse des morts, créatrice des écorchés.



» **Voix du dragon :** Pestrilax, humain obèse, maître des esclaves.



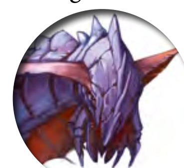
» **Poing du dragon :** Oblivien d'Andaregor, chevalier de la mort, chef des armées.



» **Cuirasse du dragon :** Mandefer, nain des profondeurs au corps enflammé, forgeron et chef de la garde d'adamantite.



» **Croc du dragon :** remorhaz géant, garde de l'entrée du sanctuaire du dragon et les mines.



Chaque émissaire est immortel : s'il est terrassé, son énergie va se mêler à celle de l'émissaire le plus proche et il s'incarne à nouveau après 24 heures. Pour pouvoir affronter le dragon lui-même, les PJ donc doivent vaincre les cinq émissaires au cours de la même journée.

Lorsque Cuirasse du dragon, le dernier des émissaires sera vaincu devant son sanctuaire, les portes d'adamantite s'ouvriront enfin, révélant un lac de feu. L'énergie du dragon plongera dans le lac pour rejoindre la Chronosphère et le dragon prendra enfin possession de sa cuirasse d'adamantite. Un système mécanique le remontera alors à la surface et libèrera un flot d'eau pour refroidir le métal en fusion.

L'affrontement final peut alors enfin commencer, tandis que Sylène arrête le cours du temps pour empêcher des renforts de venir en aide au dragon.

L'œil du dragon : l'orbe magique dans laquelle Rebecca a enfermé l'œil du dragon (celui-là même qui avait servit à emprisonner les PJ au scénario 1) joue un rôle important dans l'affrontement final. Le MJ devra veiller à savoir qui la transporte au moment crucial. En brisant l'orbe, les PJ (ou probablement Skarn Selmak s'ils n'y pensent pas) peuvent créer une brèche dans la cuirasse par laquelle ils pourront concentrer leurs attaques et vaincre Lytochronox !

Où en est Lytochronox ?

Le dragon n'est pas encore tout à fait prêt. Son armure est opérationnelle, mais il n'a pas encore absorbé tous les pouvoirs du Glimmerstern (le joyau de feu des nains). En attendant, son calcul est simple. Les PJ qui souhaitent le terrasser doivent affronter cinq émissaires avant de pouvoir le combattre, il espère ainsi les affaiblir pour les vaincre plus facilement.

Toutefois, si les héros ne viennent pas à lui, il mettra fin de lui-même à la scission de son énergie vitale pour occuper son armure et incruster le joyau des nains à son front. Il cherchera alors ses adversaires pour les écraser. Si son plan devait fonctionner, il s'autoproclamerait d'essence divine et établirait un règne tyrannique pour quelques millénaires. S'il venait à l'idée de vos joueurs que le temps joue pour eux, il s'agit d'une erreur qui pourrait leur coûter cher.



Hautepierre ou Hauteroche ?

Hautepierre est le nom donné à la cité à l'époque où les PJ combattent le dragon. Après la conclusion de cette campagne, une partie de la ville est détruite. Lors de sa reconstruction et afin de tourner la page des ces événements dramatiques, le conseil de la cité décidera de la renommer Hauteroche. C'est donc le nom qui apparaît sur les cartes modernes des Terres d'Osgild, tandis que Hautepierre est indiqué sur les cartes antérieures au règne du dragon.



PAPY DONJON

Pour le plaisiiiiiir !

Bon, vous commencez à me connaître ! En général, on sort Papy de l'hospice, on essuie sa bave et on change sa couche quand on veut faire des saloperies aux joueurs. C'est ça votre respect de l'expérience ? Et bien aujourd'hui, Papy va vous surprendre, mes petites cailles ! Et oui ! Dans une campagne, il faut garder les joueurs sous pression, il faut être dur avec eux. Il faut que parfois, ils perdent, foirent et dégustent quand ils le méritent pour goûter pleinement leurs réussites. Mais là, c'est le bout du chemin. Donc, l'objectif, ce n'est pas le moment de craquer à trois mètres du bol de sangria.

Si vos joueurs sont arrivés jusque-là, le but est de leur offrir un final grandiose et réussi. Il serait dommage de leur gâcher le plaisir de toute une campagne par une défaite minable. Si l'un d'eux doit périr, au moins que ce soit héroïque et face à Lytochronox lui-même ! Ecoutez bien parce que celle-là, je ne vais pas la répéter. Soyez plus que jamais bienveillant à leur égard. Si un joueur met au point un plan ingénieux ou une stratégie novatrice et originale, soutenez-le, quitte à prodiguer les conseils d'un PNJ pour l'aider à surmonter certains points faibles qui lui auraient échappés. Si au contraire votre groupe est bourrin et veut passer en force, faites leur plaisir : ne les privez pas de combats épiques et ne soyez pas trop sévère sur les lancers de dés. Puisqu'on parle de ça… Et comme il faut bien vivre, n'hésitez pas à vous procurer le fameux « *set de dés pipés Papy Donjon* », en vente dans toutes les bonnes boutiques. Placement produit (mais très bon produit !). Reprenons. Là aussi, des PNJ peuvent survenir au moment opportun, par exemple les nains, pour sauver un combat dont l'issue pourrait être fatale. Le plus difficile sera de doser pour que chaque joueur à la table trouve sa part de plaisir et de gloire : ce final doit rester mémorable !

Du coup, il est très possible que les diverses suggestions et idées développées dans ce scénario ne vous soient pas toutes utiles. Ce n'est pas grave. La présentation de ce scénario est conçue comme un bac à sable. Lisez attentivement les descriptions des lieux et des PNJ pour mettre sur leur chemin des obstacles et des indices qui permettront de construire un cheminement unique et original vers l'affrontement final.

Allez, j'en ai dit assez, je suis fatigué. Qu'on ramène le sénile que je suis à sa niche !

Une fois que les personnages commencent à parcourir les ruelles de Hautepierre, il sera alors temps de déterminer combien de jours il leur reste et de procéder à un compte à rebours. Si nécessaire, cela vous permettra de les garder à bonne température, sous pression, pour ne pas que cette dernière partie perde son rythme.

Voyage

Nous partons du principe que les personnages voyagent avec le tapis volant d'Urbius. S'ils sont 4, ils peuvent emmener Sylène et Skarn avec eux. S'ils manquent de place, Sylène peut les retrouver directement à Hautepierre : le temps n'a que peu de signification pour elle et elle peut le dilater ou le comprimer en puisant dans son pouvoir. Elle ne peut emmener personne avec elle, car cela l'épuiserait et surtout pas Skarn qui est réfractaire à ce type de manipulation.

➔ Il faut seulement 5 heures pour atteindre Hautepierre en tapis volant.

À pied : le voyage vers Hautepierre oblige à couvrir une distance d'environ 180 kilomètres (140 kilomètres à vol d'oiseau). Il faut environ 5 jours de marche pour arriver à Hautepierre. Vous pouvez improviser quelques péripéties de votre choix sur le chemin si vous le souhaitez (troupes ennemies en fuite, embuscade, réfugiés ayant appris la victoire de Paleseaux, etc.). Nous laissons cet aspect à votre discrétion.

Avec une armée : si les PJ accompagnent une armée, elle met environ dix jours pour voyager dans de bonnes conditions (en prévoyant le ravitaillement) jusqu'à Hautepierre. Il est possible de réduire ce temps à sept jours, mais les troupes arriveraient exténuées (considérer qu'elles comptent pour un demi-effectif tant qu'elles n'ont pas pris trois jours de repos).

Les émissaires

Les PJ disposent de plusieurs atouts – le tapis volant, Sylène, l'œil du dragon, le miroir de tromperie – qui doivent leur permettre de programmer des actions d'espionnage et de commando afin de terrasser les cinq émissaires en moins de 24 heures.

Il n'est pas certain qu'ils comprennent immédiatement ce qui doit être fait. Ensuite, il n'est pas certain non plus qu'ils réussissent du premier coup, une fois qu'ils auront déterminé l'objectif à atteindre.

Pour réussir, les joueurs devront gérer au mieux leurs ressources en établissant des plans d'attaque efficaces. Ils

pourront obtenir l'aide de quelques alliés : les esclaves des mines et les nains à la recherche du Glimmerstern, quelques PNJ.

Plusieurs tentatives sont possibles, toutefois il ne faut pas trop traîner : le but est d'obliger le dragon à émerger du lac de feu avant qu'il n'ait terminé d'absorber le pouvoir du Glimmerstern.

Combats : n'oubliez pas que le porteur d'une ancre possède une RD 10 contre les attaques du dragon et une RD 5 seulement contre les émissaires du dragon. Sylène et Skarn ne bénéficient pas de cette protection.

Réaction des émissaires : après avoir été une première fois victime d'une action commando ou d'un assassinat, un émissaire devrait logiquement prendre quelques mesures pour mieux se protéger et essayer de s'adapter au mode opératoire des PJ.

Toutefois, il ne faut pas oublier que ces créatures ne sont pas humaines et que leurs réactions ne correspondent pas forcément à ce que l'on pourrait attendre de la logique d'un mortel. Chacun d'eux a hérité du tempérament orgueilleux et ambitieux du dragon, et à de rares exceptions, ils sont incapables de coopérer entre eux.

La description de chacun des émissaires comporte, au sein du paragraphe intitulé *Réaction de l'émissaire,* la façon dont ce dernier réagira après avoir été terrassé une première fois.

Trésors : nous n'avons pas détaillé tous les trésors que renferment les appartements des émissaires, mais ces endroits sont plutôt luxueux. Les PJ les plus vénaux auront de quoi se faire plaisir à chaque nouvelle victoire sur un émissaire, à l'exception du Croc du dragon. Considérez qu'un pillage en règle peut rapporter 1d20 × 1 000 Po en or, joyaux, œuvres d'art, etc.

Sylène et Skarn

Sylène

Skarn

Ces deux PNJ peuvent apporter un soutient conséquent aux actions des PJ. Vous pourrez doser leur niveau d'intervention en fonction de la force de frappe de votre groupe. S'ils se débrouillent facilement tous seuls, ne les aidez pas trop.

À l'inverse, s'ils semblent à la peine, donnez-leur une fiche pour ces deux PNJ et permettez-leur de les gérer pour en optimiser l'efficacité lors des combats.

Une armée

Prendre Hautepierre lors d'une bataille épique comporterait un gros avantage : plusieurs des émissaires du dragon seraient vaincus lors des affrontements, ce qui allégerait d'autant la tâche des PJ.

Si les personnages ont obtenu une *victoire éclatante* lors du scénario précédent, ils peuvent espérer marcher sur Hautepierre à la tête d'une armée. Dans ce cas, de nombreux survivants sont volontaires pour suivre les héros. Peut-être leur reste-t-il également quelques arbres morts en soutien et ils pourraient avoir pris le contrôle des soldats-esclaves. Toutefois, essayer de conquérir Hautepierre par la force brute constitue une mauvaise idée. Hautepierre est une puissante place-forte et le siège risque de durer des mois. Pendant ce temps, les alliés du dragon à Port-Ulysse se réorganiseront et attaqueront les forces des PJ sur leurs arrières.

Les PJ n'ont pas assez de temps devant eux. Le dragon aurait terminé sa transformation avant que Hautepierre ne tombe.

Faire diversion : si elle n'est pas forcément suffisante pour prendre la ville, en revanche, une armée peut être utilisée pour créer une diversion et vider la cité d'une partie de ses troupes. Par exemple en libérant les villages aux alentours, en particuliers les villages miniers, ou en coupant le ravitaillement vers Hautepierre, ce qui agacerait Pestrilax le gourmand. La dernière option, sans doute la meilleure, revient à carrément attaquer Port-Ulysse. Dans ce cas, Pestrilax ordonne à Dominia et Oblivien de protéger les intérêts du dragon à la tête de quelques troupes. Les PJ peuvent alors combattre ces deux émissaires dans leur campement ou profiter d'une escarmouche, éventuellement d'une embuscade. Les troupes qui protègent Hautepierre voient leurs effectifs divisés par deux. Toutefois, il n'est pas évident qu'une réduction de la garnison aide les personnages dans leurs actions : il faut espérer que les PJ n'aient pas prévu d'affronter chaque ennemi présent dans la cité…

Vous pourrez malgré tout diviser par 2 la taille des patrouilles à l'intérieur de Hautepierre si les PJ devaient les affronter.

Prendre Hautepierre : prendre la ville n'est toutefois pas totalement impossible. Simplement, cela va nécessiter plus que de se pointer avec une armée, même puissante. Le plan idéal implique plusieurs étapes que vos joueurs pourront peut-être découvrir :

1. Rencontrer les nains à la recherche du Glimmerstern à l'auberge du Picacier et passer une alliance avec eux (voir les Gardiens, ci-dessous).

2. Apprendre l'existence d'une issue menant aux mines dans la montagne (ce qui peut être découvert de plusieurs façons).
3. Faire ouvrir l'issue par les nains puis prendre le contrôle des mines en organisant la révolte des esclaves.
4. Attaquer Hautepierre par surprise à l'intérieur de la ville à partir des deux mines, en coordination avec une armée qui attaque à l'extérieur.

Si les PJ n'ont pas d'armée à leur disposition (ils n'ont pas obtenu une *victoire éclatante* lors du siège), ce plan peut également être mis à exécution, mais il ne permettra pas d'obtenir plus qu'une diversion (voir plus haut). Quelques esclaves épuisés et une petite troupe de nains ne sont pas de taille à vaincre la garnison de la cité.

Les Gardiens

Un groupe de nains puissamment armés se cache à proximité de la ville. Ils cherchent à récupérer un artefact que Lytochronox leur a volé : le Glimmerstern, un des joyaux mythiques du peuple de la pierre. Les alliés de Bael Kaeron (voir l'auberge du Picacier), commandés par Lurm Portenclume sont installés dans une grotte discrète à environ 2 heures de marche de Hautepierre dans les montagnes.

Les nains sont de prime abord très méfiants, mais les PJ devraient avoir les connaissances et les preuves suffisantes pour les convaincre. Dès lors, il est possible de passer un marché avec eux. Leur seul objectif est de récupérer le Glimmerstern et ils sont prêts à sacrifier leur vie pour cette quête.

Le joyau forgé par les nains contient un pouvoir immense qui ne doit pas tomber entre de mauvaises mains. Le devoir de Lurm Portenclume et de sa troupe est d'y veiller. Le joyau fut créé à l'apogée de culture naine dans les monts Eternos. La cité des Halls de Glimmerstern fut bâtie suite à la découverte d'un rubis énorme proche d'une faille de feu et d'une ligne d'énergie élémentaire. Les plus grands prêtres et forgerons nains emprisonnèrent ainsi dans le joyau la puissance du feu élémentaire. Une prouesse qui a longtemps fait la fierté du peuple des nains. Mais qui causa aussi sa perte.

La cité fut qui s'érigea autour du joyau était sans égale. La puissance du Glimmerstern était telle qu'il permettait de fondre les métaux les plus durs, mais aussi la pierre sur de grands volumes permettant l'excavation de cavernes immenses. La cité était une merveille et le Glimmerstern y apportait chaleur et lumière. Mais le prix à payer a été très lourd. Les nains ne le remarquèrent pas immédiatement, mais les familles célébraient de moins en moins de naissances et de nombreux nouveaux-nés venaient au monde difformes et non viables. Les sages se demandèrent longtemps quelle malédiction frappait ainsi leur peuple. Il était inconcevable pour les nains que le responsable puisse être le joyau. Et même lorsque la vérité les percuta en pleine face comme le plus lourd des marteaux, les nains tardèrent à prendre des mesures. D'abord ils éloignèrent les naines de la cité. En vain. Les mâles, eux aussi étaient affectés. Quand ils se résolurent enfin à abandonner les Halls de Glimmertern, le peuple des nains n'était déjà plus que l'ombre de lui-même.

Aujourd'hui, un groupe de nains a prêté serment de veiller sur le Glimmerstern. Ils renoncent à fonder une famille pour protéger le joyau. Bael, espion infiltré dans la cité et Lurm Portenclume, chef de la troupe, sont les derniers gardiens du Glimmerstern… Les autres sont pour le moment pétrifiés dans les Halls, où le dragon les a surpris quand il est venu s'emparer de la gemme. Les autres nains du groupe ont été recrutés un peu partout dans les montagnes et les cités parmi les volontaires.

Nains d'élite (x50)

Humanoïde (nain) de taille M, Loyal Neutre
Classe d'armure 19 (clibanion + bouclier)
Points de vie 32 (5d8+10)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	10 (+0)	14 (+2)	10 (+0)	11 (+0)	10 (+0)

Compétences Athlétisme +5
Sens Perception passive 10
Langues commun, nain
Dangerosité 3 (700 PX)

Actions

Attaques multiples. Le nain effectue deux attaques au marteau de guerre et donne un coup de bouclier par une action bonus.
Marteau de guerre. *Attaque d'arme au corps à corps :* +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 7 (1d8+3) dégâts tranchants.
Coup de bouclier. *Attaque d'arme au corps à corps :* +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 5 (1d4+3) dégâts tranchants.
Arbalète lourde. *Attaque d'arme à distance :* +4 pour toucher, portée 30/120 m, une cible. *Touché :* 6 (1d10+1) dégâts perforants.

Lurm Portenclume

Humanoïde (nain) de taille M, Loyal Bon
Classe d'armure 18 (harnois)
Points de vie 75 (10d8+30)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	10 (+0)	16 (+3)	13 (+1)	11 (+0)	14 (+2)

Jets de sauvegarde For +7, Con +7
Compétences Athlétisme +7
Résistance aux dégâts de feu
Sens Perception passive 10
Langues commun, nain
Dangerosité 6 (2 300 PX)

Capacités

Brutal. La créature inflige un dé de dégât supplémentaire (qui dépend de l'arme) lorsqu'elle réussit une attaque avec une arme de corps à corps (inclus dans l'attaque).
Résistance à la magie. La créature obtient un avantage lors des jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

Actions

Attaques multiples. Lurm effectue deux attaques au marteau de guerre.
Épée longue. *Attaque d'arme au corps à corps :* +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 14 (2d10+3) dégâts contondants.
Arbalète lourde. *Attaque d'arme à distance :* +5 pour toucher, portée 30/120 m, une cible. *Touché :* 5 (1d10) dégâts perforants.
Lurm Portenclume possède un magnifique rubis de la taille d'un abricot qui est un « satellite » du Glimmerstern. L'objet offre à son porteur une résistance au feu, mais surtout, il devient plus chaud à mesure qu'il se rapproche du Glimmerstern, permettant à un nain expérimenté de localiser le joyau.
Lurm est très inquiète. Depuis un mois, son rubis présente une baisse significative d'énergie (avant son porteur était totalement immunisé au feu). La naine ne sait pas exactement ce que cela signifie mais elle pense que le dragon absorbe le pouvoir du joyau. D'ici moins d'un mois, à ce rythme, cela sera chose faite...
Le dragon risque alors d'obtenir un pouvoir absolument formidable et personne ne pourra plus l'arrêter si Lytochronox devait devenir Pyrochronox...
Si les PJ sont convaincants, elle pourra leur confier le rubis pour les aider dans leur quête, mais surtout, elle et ses soldats pourraient les aider à vaincre les émissaires.

Futur PJ

Si un PJ meurt durant cette aventure, Lurm est une bonne candidate de remplacement. C'est un naine guerrière de niveau 10. Dans ce cas, il sera vital qu'elle récupère une ancre du temps pour combattre le dragon.



Lurm Portenclume


10
8
9
4b
7
E
C
D
B
6
A
4a
3
5
2
1
Hautepierre

Hautepierre

Hautepierre est une cité majestueuse aux murailles concentriques de granit jaune. Une rivière baptisée la Lyrac, la traverse de haut en bas. La richesse apportée par les mines de métaux rares ou précieux en a fait une cité opulente. Mais tout cela appartient au passé. Hautepierre est devenue une ville fantôme. Alors que la cité comptait plus de 3 000 habitants, il reste moins de 1 000 humains entre ses murs, en comptant les esclaves qui croupissent dans les mines. Un silence de mort plane sur les lieux, parfois troublé par les hurlements de quelque jeu violent organisé par les trolls de pierre qui se sont installés dans la cité haute.

Les « habitants » de Hautepierre sont répartis ainsi :

» environ 600 esclaves dans les mines,
» 200 mercenaires dans le quartier de la porte,
» 200 serviteurs et humains épargnés,
» un centaine de marchands et d'artisans « utiles »,
» une armée de 400 trolls,
» 500 écorchés,
» 80 chevaliers noirs.

Lorsque les PJ arrivent pour la première fois à Hautepierre vous pouvez lire ou paraphrasez ce texte à vos joueurs, avant de leur montrer l'illustration de la cité.

Vous suivez une large vallée au fond de laquelle serpente une rivière aux eaux tumultueuses. Au détour d'une montagne, enfin, elle est là. La vue qui s'offre à vous est à couper le souffle. La cité de Hautepierre se dévoile dans toute sa splendeur. Ses murailles de granit jaune en étages concentriques se déploient majestueusement, accrochés au flanc de la montagne. Une rivière dont l'eau fume comme si elle était bouillante, la traverse de haut en bas. Au sommet, se dresse un immense palais cylindrique coiffé d'un dôme d'or pur et rehaussé de tours monumentales.

Mais… Même le palais semble écrasé par l'ombre du colossal dragon de pierre qui le domine, sculpté à même la montagne. Cette réalisation est la chose la plus gigantesque que vous ayez jamais contemplée. Une brume blanche émane de sa gueule, comme si la bête soufflait son haleine ardente dans l'air frais.

Parcourir Hautepierre : en tapis volant, à la nuit tombée, il est possible d'entrer et de sortir de la cité sans se faire remarquer. Entrer par la grande porte nécessitera de trouver une raison plausible sous peine de finir dans les mines plus vite que prévu. Mais cela pourrait être une tactique comme une autre !

Une fois dans la place, les PJ peuvent se faire passer pour des marchands, des esclavagistes, des serviteurs ou toute autre ruse sortie de leur imagination. Un roleplay un peu convainquant et beaucoup d'humilité doivent suffire à se sortir indemne de la plupart des contrôles « au faciès » dont ils seront victimes une fois en ville.

S'ils sont clandestins, les PJ peuvent prendre leurs quartiers dans une maison abandonnée, sinon ils peuvent s'installer dans une auberge ou dans une demeure qui corresponde à leur couverture.

A. Quartier des mercenaires

Les mercenaires du Ver occupent le niveau le plus bas de la ville. Ces mercenaires sont les tous premiers humains à s'être mis au service du dragon au moment même de la prise de Hautepierre. Soldats d'élite, ils se sont rebaptisés en l'honneur du dragon. Ils lui sont fidèles et dévoués.

Les mercenaires sont affectés principalement à des missions de patrouille dans la région ou à l'escorte des convois qui font les allers-retours depuis Port-Ulysse. Ils sont en charge de la première enceinte sur la partie basse de la ville. 25 mercenaires (dont un sergent) occupent chaque tour et se relaient jour et nuit par groupe de 8. Le mur d'enceinte Est, du côté droit, de l'autre côté de la ville, n'est pas actuellement occupé par des défenseurs, le dragon a décidé que la falaise vertigineuse forme une défense naturelle bien suffisante tant qu'aucune armée ne campe sous ses portes. Bien entendu, cela changerait si c'était le cas.

Ce quartier est le seul qui ne soit pas patrouillé par des trolls et des écorchés. Les mercenaires assurent eux-mêmes la sécurité et imposent une loi brutale et injuste pour tous ceux qui ne sont pas des leurs.

1. Portes de Hautepierre

Une énorme tour rectangulaire de 20 mètres de haut domine une muraille verticale de 12 mètres.

Ce sont des mercenaires (8 de garde, 16 de plus dans la tour) qui sont chargés de contrôler les allées et venues. Ils sont épaulés par un détachement de 12 chevaliers noirs qui n'interviennent qu'en cas de grabuge (voir E. pour les caractéristiques des chevaliers noirs).

B. Quartier des commerces

C'est le seul endroit de la ville où on trouve encore quelques marchands, des auberges et des bordels. On y vend des armes et de la nourriture. C'est aussi là qu'arrive le maigre ravitaillement qui permet de nourrir les esclaves des mines.

Ce quartier est sous la juridiction de Dominia qui n'a de compte à rendre à personne. Il est possible d'y circuler librement, quelques patrouilles de trolls et d'écorchés font régner l'ordre. Ce qui consiste principalement à contenir les débordements des mercenaires ivres.

Mercenaire du ver

Humanoïde (humain) de taille M, Loyal mauvais
Classe d'armure 18 (cotte de maille + bouclier)
Points de vie 22 (4d8+4)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+2)	10 (+0)	14 (+2)	10 (+0)	11 (+0)	10 (+0)

Compétences Athlétisme +4
Sens Perception passive 10
Langues commun
Dangerosité 1 (200 PX)

Actions

Fléau. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 6 (1d8+2) dégâts contondants.
Arc court. *Attaque d'arme à distance :* +3 pour toucher, portée 24/96 m, une cible. *Touché :* 4 (1d6) dégâts perforants.

Sergent mercenaire

Humanoïde (humain) de taille M, Loyal Mauvais
Classe d'armure 18 (cotte de maille + bouclier)
Points de vie 32 (5d8+10)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	13 (+1)	14 (+2)	10 (+0)	11 (+0)	10 (+0)

Compétences Athlétisme +5, Perception +3
Sens Perception passive 13
Langues commun
Dangerosité 2 (450 PX)

Actions

Attaques multiples. Le sergent effectue deux attaques au fléau.
Fléau. *Attaque d'arme au corps à corps :* +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 7 (1d8+3) dégâts contondants.
Arbalète lourde. *Attaque d'arme à distance :* +3 pour toucher, portée 30/120 m, une cible. *Touché :* 6 (1d10+1) dégâts perforants.

Dusan Marik

Le chef des mercenaires, Dusan Marik, a pris ses quartiers dans une des tours Sud de l'enceinte, celle qui forme une première porte (non gardée mais fermée la nuit) au-dessus du chemin d'accès.

Humanoïde (humain) de taille M, Loyal Mauvais
Classe d'armure 17 (Clibanion)
Points de vie 75 (10d8+30)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	13 (+1)	16 (+3)	13 (+1)	11 (+0)	14 (+2)

Jets de sauvegarde For +7, Con +7
Compétences Athlétisme +7, Perception +4
Sens Perception passive 14
Langues commun
Dangerosité 6 (2 300 PX)

Capacités

Brutal. La créature inflige un dé de dégât supplémentaire (qui dépend de l'arme) lorsqu'elle réussit une attaque avec une arme de corps à corps (inclus dans l'attaque).
Résistance à la magie. La créature obtient un avantage lors des jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

Actions

Attaques multiples. Dusan effectue deux attaques à la hache à deux mains.
Hache à 2 mains. *Attaque d'arme au corps à corps :* +7 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 17 (2d12+4) dégâts tranchants.
Arbalète lourde. *Attaque d'arme à distance :* +5 pour toucher, portée 30/120 m, une cible. *Touché :* 6 (1d10+1) dégâts perforants.

Interprétation

Grande gueule, humour morbide, brutal, macho. Dusan aime les femmes, c'est son point faible : pour une belle intrigante, il est possible d'en apprendre beaucoup.
Les PJ n'ont pas de raison de le rencontrer, sauf s'il décide de faire justement une petite virée dans une auberge où un PJ enquête incognito… En effet, Dusan a des doutes sur les activités de Bael, le nain forgeron, et il a décidé de lui poser quelques questions de façon musclée (voir auberge du Picacier).

2. Tour de Dominia

Cette haute tour de roche blanche appartenait avant au conseil des magiciens. Ce magnifique ouvrage haut de 30 mètres comporte 10 étages et des geôles. Dans l'une d'elle, un magicien du conclave est encore enfermé, il n'est plus que l'ombre de lui-même. Dominia lui inflige régulièrement des sévices.

Le contenu des dix étages est le suivant (à vous de jouer pour plus de détails) :

1. **Entrée :** 4 trolls écorchés montent la garde.
2 **Salons et salles de réception**, salle de bal.
3. **Bibliothèques** (magie, science, histoire et géographie)
4 **Laboratoires :** Mexxis le chirurgien (voir plus bas).
5. **Salles de conférence et de cours**
6. **Restaurant et cuisines**
7. **Appartement des apprentis :** Ajipuur et Felkarten. Ces deux jeunes magiciens sont au service de Dominia et habitent au 7e étage. Ils donnent l'alerte s'ils voient des intrus, mais ne risquent pas leur vie pour défendre Dominia.
8. **Appartements des invités et salons privés**
9. **Chambres des membres du conseil**
10 **Appartement du Maître du conclave.** Occupé par Dominia
11. **Observatoire**

Habitants : quelques serviteurs viennent travailler la journée, ils repartent à la tombée du jour.

Écorchés Troll

Mort-vivant de taille G, Neutre Mauvais
Classe d'armure 15 (armure naturelle)
Points de vie 59 (7d10+21)
Vitesse 12 m, escalade 4,5 mètres

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
17 (+3)	15 (+2)	16 (+3)	3 (-4)	6 (-2)	5 (-3)

Jets de sauvegarde Sag +3
Résistance aux dégâts psychiques
Immunité contre les dégâts de poison
Immunité contre l'état empoisonné, charmé et terrorisé
Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 8
Langues comprend le commun et le géant mais ne peut pas parler
Dangerosité 3 (700 PX)

Capacités

Robustesse de la non-vie. Si des dégâts réduisent à 0 les points de vie de l'écorché, celui-ci doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 5 + les dégâts subis, à moins que ces dégâts de soient de type radiants ou infligés par un coup critique. En cas de réussite, l'écorché tombe à 1 point de vie à la place.

Actions

Attaques multiples. L'écorché troll effectue deux attaques de griffes.

Griffes. *Attaque d'arme au corps à corps :* +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 10 (2d6+3) dégâts perforants.



Dominia

Statistiques modifiées si les PJ ont gagné le jeu des devinettes de l'ange (scénario 4).

Voir son profil technique au scénario précédent, page 59.

Réaction de Dominia : si les PJ terrassent une première fois Dominia, elle commence par passer ses nerfs sur quelqu'un. Le lendemain, elle sera probablement occupée dans les geôles à torturer un des apprentis.

Elle s'assurera alors la protection de 4 trolls écorchés qui ne s'éloigneront jamais d'elle de plus de 5 mètres. Chacun d'eux promènera un otage humain en laisse. Si les PJ surgissent à nouveau, elle menace d'exécuter les otages un par un.

Par la suite, à chaque fois que les PJ lui causent du tort, elle fait exécuter 10 prisonniers puis les fait empaler devant la tour en guise de représailles.

Informations et indices : dans les appartements de Dominia, sur le bureau, les PJ peuvent trouver différents rapports sur la gestion de la mine remis par Kem le contrôleur (voir les mines). La plupart comportent de longues listes de fournitures et le détail des quantités de minerai extraits. D'autres sont des rapports écrits, en majorité, ils déplorent la baisse du nombre d'esclaves et la nécessité d'en acheter d'autres. Un rapport sort du lot. Il indique qu'en creusant la montagne, les esclaves ont fini par ouvrir une brèche vers l'extérieur. Deux d'entre eux ont tenté de prendre la fuite. Ils ont été rattrapés. Tous les esclaves témoins ont participé à reboucher la brèche, puis ils ont été exécutés sans avoir pu ébruiter les faits.

Mexxis, le chirurgien

Mexxis est l'âme damnée de Dominia. Il a trouvé en elle le parfait mécène pour ses expériences inavouables. C'est grâce à lui que l'émissaire du dragon a enfin réussi à créer des trolls écorchés. On le trouve généralement

au 4e dans les laboratoires et il possède une chambre au 9e étage.

Mexxis est un fourbe. Si les PJ tombent sur lui, il jouera le pauvre bougre trop lâche pour résister aux ordres immondes donnés par sa maîtresse. S'il en a la possibilité, il attaquera les PJ par traîtrise.

3. Cimetière

Le cimetière délimité par un mur de 3 mètres de haut, sert à parquer les écorchés qui ne sont pas en patrouille sous le contrôle de trolls de pierre. Environ 500 écorchés, marchent sans but et sans bruit dans l'enclos. Toutes les tombes ont été ouvertes depuis bien longtemps et les cadavres en état ont trouvé bon usage.

Le cimetière est gardé nuit et jour par 5 trolls contrôlant chacun 4 écorchés. L'un des trolls porte sur lui la clef de l'énorme cadenas qui verrouille la chaîne du portail.

Les bâtiments autour servent à loger environ une cinquantaine de trolls qui se relaient pour surveiller les mines et les écorchés.

4. Les mines

Les mines de Hautepierre sont des mines polymétalliques, c'est-à-dire qu'on y trouve les minerais de plusieurs métaux différents. En l'occurrence, il s'agit de zinc, de plomb et de cuivre mais aussi d'or et d'adamantite. Elles forment un labyrinthe immense qui étend sa toile plusieurs kilomètres sous terre. Le cartographier ne servirait à rien, seuls les mineurs les plus anciens et quelques esclavagistes trolls sont capables de s'y retrouver, et encore, ces experts ne connaissent généralement qu'un seul secteur. Le Recousu (voir plus loin) est le seul à avoir une carte mentale globale des lieux assez précise et même lui ignore où mènent certaines galeries.

La mine la plus basse (**4a**) est la plus vaste. 500 mineurs y travaillent à extraire de l'or et du cuivre.

Celle au Nord (**4b**), dont l'entrée est située dans le quartier des trolls, est à présent beaucoup moins exploitée. Elle s'enfonce plusieurs kilomètres sous terre et il faut presque 2 heures pour atteindre les galeries d'extraction où une centaine de malheureux cherchent des traces d'adamantite, ce minerai si rare.

Les émissaires du dragon ne descendent pas dans les mines, à l'exception du Croc du dragon qui sert d'épouvantail pour les esclaves et qui y fait parfois une virée pour dévorer un récalcitrant ou un fuyard.

Un large puits de près de 80 mètres de profondeur relie les deux mines et le temple du dragon où sont installées les forges. Placé près de l'entrée, ce puits est équipé d'un monte-charge actionné par 4 trolls écorchés installés au niveau du temple.

Mexxis

Humanoïde (humain) de taille M, Chaotique Mauvais

Classe d'armure 15 (armure de cuir clouté)
Points de vie 45 (7d8+14)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
11 (+0)	16 (+3)	14 (+2)	13 (+1)	11 (+0)	12 (+1)

Jets de sauvegarde Dex +6, Int +4
Compétences Discrétion +9, Perception +3, Tromperie +7
Résistance aux dégâts de poison
Sens Perception passive 13
Langues commun
Dangerosité 2 (3 900 PX)

Capacités

Assassinat. Pendant son premier tour, Mexxis est avantagé lors des jets d'attaque effectués contre une créature qui n'a pas encore joué son tour. Toutes les attaques réussies contre une créature surprise sont des coups critiques.

Attaque sournoise. Une fois par tour, Mexxis inflige 17 (5d6) dégâts supplémentaires quand il touche une cible avec une attaque d'arme s'il est avantagé lors du jet d'attaque.

Actions

Attaques multiples. Mexxis effectue deux attaques à la dague.

Dague. *Attaque d'arme au corps à corps :* +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 5 (1d4+3) dégâts perforants.



Les mineurs ne sortent jamais des tunnels où ils travaillent, mangent et dorment sur place, à même le sol, enchaînés par deux en permanence. À leur mort, on les mène directement au cimetière où Dominia les transforme en écorchés.

Le jour, il y a un troll pour 10 esclaves, prêt à donner du fouet au moindre relâchement. Cela représente tout de même près de 60 trolls dans les mines. La nuit, les mineurs sont attachés le long d'une galerie par groupe d'une cinquantaine sur une longue chaîne qui les empêche de se déplacer. 2 trolls les surveillent de loin soit une vingtaine de gardes au total répartis dans la mine. Deux trolls et 6 écorchés gardent les entrées des mines en permanence.

Les trolls non affectés à la surveillance des mineurs dorment dans les bâtiments situés à gauche de la tour

de Dominia. Juste derrière ceux-ci, une rampe mène à une tour qui constitue une entrée secondaire vers la cité haute. Elle abrite le chef des trolls.

Libérer les esclaves : il est possible que les joueurs songent à libérer les esclaves prisonniers dans les mines. Quelques rudes combats contre les trolls qui surveillent les mineurs, plus faciles de nuit, doivent permettre de prendre le contrôle des tunnels pour une courte période.

Ensuite, que faire ? Comment faire faire sortir de la ville les mineurs sans qu'ils ne se fassent massacrer par les trolls et les écorchés ? Il existe une galerie qui mène vers l'extérieur, elle pourrait d'ailleurs aussi permettre à une troupe d'envahir les mines et d'entrer dans la cité par surprise. Toutefois, il y a deux obstacles à surmonter.

La galerie en question est un secret bien gardé, elle a été rebouchée et ceux qui connaissaient sa localisation ont été tués. Même les trolls qui ont participé à l'opération sont devenus des écorchés… Il n'y a plus que deux personnes capables de localiser la galerie : le Recousu et Mikias, un vieillard chargé de porter de l'eau aux esclaves.

Rouvrir le passage depuis les mines constituerait une tâche de très longue haleine pour les esclaves : environ trois jours de rude labeur. Il est peu probable que les PJ soient capables de tenir les mines aussi longtemps face aux assauts répétés des trolls décidés à reprendre les lieux sous le commandement de Dominia et avec l'appui d'autres émissaires venus en renfort. En particulier, Croc du dragon, le remorhaz géant est capable de surgir n'importe où dans les mines. La seule chance des PJ c'est que Dominia est trop fière pour faire appel à lui à la première alerte.

Il serait donc bien vu d'avoir ouvert le passage **avant** toute révolte. Pour cela, les nains cachés dans les montagnes (voir auberge du Picacier) constitueraient la solution idéale.

Le Recousu - Contrôleur général des mines

Dominia, aidée de son chirurgien Mexxis, a fabriqué une créature à partir de différents morceaux de cadavres. Il s'agit de leur chef-d'œuvre, et la chose possède une forme de conscience. Ils en sont très fiers et lui ont confié la gestion des mines et le titre ronflant de « contrôleur général des mines ». Le Recousu - c'est ainsi que Dominia le nomme - n'a aucun pouvoir. Il fait simplement le travail de comptable et de gestionnaire que sa maîtresse juge indigne de son temps.

On peut ainsi le voir sortir de la mine tous les soirs à la tombée de la nuit, les bras chargés de rouleaux de parchemins et se diriger vers la tour de Dominia où il reste en moyenne un demi-heure pour faire son rapport. Si les choses se passent mal à la mine, que le rendement n'est pas celui escompté, il revient généralement le plus tard possible pour échapper aux réprimandes de Dominia. Ainsi, les marques rouges sur son visage et son crâne ne sont pas des tatouages mais des brûlures.

Lors de ses déplacements, le Recousu rase les murs. Les mercenaires du Ver ne l'aiment guère et il les craint. Il n'est pourtant pas sans défense, mais il ne possède aucune confiance en lui. Malgré son apparence, il s'agit d'un être craintif. En fait, il aspire à une vie moins vile et cherche à s'enfuir. Il a bien trop peur de Dominia et du chirurgien pour oser s'opposer à eux directement, mais il pourrait se laisser convaincre par les PJ de les aider s'il pensait pouvoir ainsi obtenir sa liberté.

Il pourrait leur fournir secrètement des documents importants comme des plans de la mine que lui seul est capable de dessiner.

Il loge dans la maison qui forme l'entrée de la mine basse, le meilleur endroit pour observer ce qui entre et ce qui sort…

Le recousu

Mort-vivant de taille M, neutre
Classe d'armure 12
Points de vie 34 (5d8+12)
Vitesse 9 mètres

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	15 (+2)	16 (+3)	14 (+2)	10 (+0)	7 (-2)

Immunité contre les dégâts de poison
Immunité contre l'état empoisonné
Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 12
Langues commun
Dangerosité 1/2 (100 PX)

Capacités

Robustesse de la non-vie. Si des dégâts réduisent à 0 les points de vie de l'écorché, celui-ci doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 5 + les dégâts subis, à moins que ces dégâts de soient de type radiants ou infligés par un coup critique. En cas de réussite, l'écorché tombe à 1 point de vie à la place.

Actions

Gantelet. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 6 (1d6+3) dégâts contondants.

Mikias le porteur d'eau

Utiliser le profil technique du roturier (*Créatures et opposition*, section PNJ).

Étonnamment, ce vieillard a réussi à survivre dans cet enfer. Il a même échappé à l'éradication des témoins connaissant le lieu où la mine s'ouvre sur l'extérieur. Mais tout cela ne doit rien au hasard. C'est le Recousu qui a dressé la liste des esclaves ayant participé à l'opération et il l'a volontairement oublié. Il le voit passer chaque jour plusieurs dizaines de fois avec ses sceaux d'eau pendu à un bâton posé en travers des épaules. Son passage rythme ses journées et il a plusieurs fois eu envie de lui adresser la parole sans jamais oser le faire.

Mikias est peu bavard. C'est un vieillard tenace et dur au mal, l'instinct de survie chevillé au corps. La nuit, il dort dans la mine près de l'entrée avec deux autres porteurs d'eau, attaché à la paroi.

Si les PJ organisent la révolte dans les mines et qu'il sent que tout cela peut tourner mal, il les contactera de son propre chef pour leur parler de l'ouverture effondrée.

5. Auberge du Picacier

Le Picacier est une sorte d'oiseau, un échassier local au bec gris acier très dur. On en mangeait régulièrement à la table de la taverne. Ce n'est plus le cas, depuis que l'ancien propriétaire est mort dans les mines. Le nouveau, débarqué de par-delà les mers, est un gougnafier venu s'enrichir le temps d'une bonne guerre. La cuisine est très moyenne mais l'alcool n'est pas cher et le patron ne laisse pas d'autre choix aux serveuses que d'être accortes et de ne pas rechigner à quelques extras… Et puis, il s'agit de la seule auberge ouverte de la cité. Il y a des tavernes et des bordels, mais pas d'autre possibilité d'hébergement. L'établissement fonctionne donc plutôt bien.

Bakar, le patron : costaud et patibulaire, Bakar fait pourtant des efforts pour se montrer affable et aussi courtois que possible, même si ses manières sont celles d'un soldat et d'un repris de justice. Bakar est un type peu recommandable qui vendrait père et mère pour 10 pièces d'argent. Bien qu'étant un guerrier décent, il se tient toujours à l'écart des combats. C'est lui qui a prévenu Dusan Marik, le chef des mercenaires du Ver, que le forgeron nain avait rencontré un autre nain, un marchand, dans son auberge. S'il trouve un PJ louche, il n'hésitera pas à le dénoncer.

Les filles : serveuses et filles à soldats pour la plupart, elles sont prêtes aux pires bassesses pour quelques pièces.

Il y a une exception dans cet établissement. **Garida**, qui est grande, costaude, moche et… honnête. Du coup, elle est souvent la cible des quolibets et des brusqueries des soldats de passage. Une scène de ce type pourrait survenir lors de la première visite incognito d'un ou plusieurs PJ. Si l'un d'eux intervient pour l'aider, ils se seront fait une alliée fidèle et bien informée.

Toutefois, s'opposer aux mercenaires sans que cela finisse mal est un exercice périlleux : il vaut mieux privilégier la diversion, l'humour et la diplomatie plutôt que l'intimidation…

Les clients : les clients sont pour la plupart des marchands venus de loin via Port-Ulysse. Les personnages pourront donc êtres surpris par des langues aux sonorités inconnues, gutturales, ou au contraire chantantes, des vêtements de soie chatoyants ou des harnais de cuir étranges. La moitié d'entre eux sont des esclavagistes venus vendre des victimes nées au-delà les mers pour remplacer la main d'œuvre locale qui commence à sérieusement manquer. L'autre moitié vend des articles précieux ou étranges destinés à satisfaire les appétits démesurés de Pestrilax.

Bael Kaeron

Bael le nain est le forgeron du quartier. Il répare les armes et les armures des mercenaires et ferre les chevaux. Il fait mine d'être un nain ivrogne, dévergondé et sans scrupule, afin de récolter plus facilement des informations auprès des mercenaires ou des filles qui les fréquentent. En réalité, il espionne pour le compte de la troupe de nains de choc, cachée dans les montagnes, non loin de la cité, qui attend son heure pour reprendre le Glimmerstern au dragon.



Bael Kaeron

Humanoïde (nain) de taille M, Loyal Neutre

Classe d'armure 11 (tablier de cuir)

Points de vie 52 (8d8+16)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	10 (+0)	14 (+2)	14 (+2)	12 (+1)	13 (+1)

Compétences Athlétisme +6, Perception +4, Tromperie +5

Sens Perception passive 14

Langues commun, nain

Dangerosité 2 (450 PX)

Actions

Attaques multiples. Bael effectue deux attaques au marteau de guerre.

Marteau de guerre. *Attaque d'arme au corps à corps :* +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 8 (1d10+3) dégâts tranchants.

Bael sait à présent que le joyau est conservé dans le sanctuaire du dragon. Il a fourni régulièrement des outils très résistants aux forgerons du sanctuaire et pourtant ces derniers revenaient rapidement hors d'usage. Il en a déduit que ses outils servent à modeler de l'adamantite, à l'aide de la chaleur du Glimmerstern. En revanche, il ne sait pas à quoi l'adamantite a pu servir, car il n'a jamais vu aucun objet forgé dans le précieux métal circuler dans la cité. Depuis quelque temps, les forgerons du sanctuaire n'ont plus besoin d'outils. Selon lui, ils ont sans doute terminé leur travail.

Scène de violence

La scène est destinée à mettre les PJ en contact avec Bael.

Tandis qu'un ou plusieurs PJ sont attablés incognito, ils remarquent un nain à moitié ivre, une serveuse sur les genoux. Il lui murmure des confidences à l'oreille et elle glousse bêtement. C'est le premier nain qu'ils ont vu dans la cité. S'ils souhaitent lui adresser la parole, Bael se montre cordial. Durant la conversation, il essaye de répondre le moins précisément possible aux questions et au contraire d'en apprendre le plus possible sur son interlocuteur et ses affaires. Il simule l'ébriété mais un PJ un peu fin pourra constater qu'il n'en est rien (test de Sagesse (Perspicacité) DD 15).

Un peu plus tard, un homme imposant entre dans l'auberge, accompagné de 4 mercenaires. Le silence se fait immédiatement. Un groupe de 4 autres mercenaires se lève immédiatement et salue avec respect malgré leur alcoolémie avancée, puis ils prennent leurs armes et leurs capes et sortent rapidement sans rien ajouter. Dusan ordonne : « *Restez dehors et surveillez la porte, personne ne rentre, personne ne sort…* »

Dusan Marik, s'approche de la table du nain. Si les PJ sont à cette table, l'un des sbires s'approche pour prendre une chaise. Si le PJ ne se lève pas avant, il se prend une baffe bien sentie (1 point de dégâts), assortie d'un « *dégage* ».

Les PJ ont intérêt à obtempérer ou le combat éclate rapidement. S'ils obéissent, ils ne sont pas non plus autorisés à sortir de la pièce.

L'interrogatoire de Bael peut commencer. Les PJ sont libres d'intervenir à tout moment, évidemment.

Lisez ou paraphrasez le dialogue suivant à vos joueurs.

« Alors le nain, tu nous ferais pas des cachotteries par hasard ?
- Des cachotteries - Hic ! - chef, de quoi vous voulez parler ? »
Le nain se prend une baffe appuyée d'un des mercenaires qui l'encadrent maintenant. Les deux autres surveillent la salle.
« Ton ami de passage, il y a deux jours, c'était qui ? Mon petit doigt m'a dit que tu semblais bien le connaître pour un marchand venu de loin. Et mon petit doigt est plutôt bien informé.
- Mais, chef, tous les nains sont frères - hic - sauf votre respect, vous pouvez pas comprendre chef. Je ne l'avais jamais vu avant, chef !
- Va falloir te mettre à table… »
Il fait signe à ses deux sbires qui saisissent Bael et le couchent sur la table.
« Chef, j'adore votre humour, chef et je veux coopérer mais je sais rien, je vous jure. Il s'appelle Karg Murdepierre, et ça pourrait autant être Murdépine - hic - pour ce que j'en sais. Il vendait des bijoux pour la Voix du dragon qui aime les belles choses, je sais rien de plus. Pitié chef, je suis qu'un simple forgeron, je répare vos armes et vos armures, juste réparer !
- Tu parles pour ne rien dire le nain, trop de paroles inutiles, trop de doigts inutiles. Tu n'a pas besoins de tous ces doigts-là pour réparer nos armures… »
Il sort un couteau et se saisit de la main du nain plaquée sur la table.
« Alors ?
- Pitié chef, pitié, je sais rien, pitié…
- J'en suis pas encore convaincu. »
Le nain hurle, il vient de se faire trancher le petit doigt. Il sanglote.
« Quelle fillette, c'était un tout petit doigt, parle ou je passe au suivant !
- Je sais rien - sanglot - je sais rien, chef, vous voulez que je vous dise quoi ?
- Bon on passe direct au pouce alors, tans pis pour les armures… »
Il place son couteau sur le pouce du nain.
« Pitié !
- C'est ton dernier mot ? »
Après quelques secondes, le chef des mercenaires relâche la main du nain.« Bon, je te crois pour cette fois et comme je ne suis pas un voleur, tu peux récupérer ton doigt. Mais je ne veux plus te voir traîner dans une taverne, ça t'évitera les mauvaises rencontres. »
Et les 5 mercenaires repartent comme ils sont venus.

➔ Si cette scène est trop violente pour votre style de jeu ou votre public, vous pouvez la… couper ! Dans ce cas Dusan ne met pas sa menace à exécution et Bael s'en tire avec une grosse frayeur et ses dix doigts…

Si les PJ n'interviennent pas, ils sauront désormais que Bael peut éventuellement les aider, mais il faudra le convaincre de la noblesse de leur but. S'ils interviennent, ils s'engagent dans un combat difficile dont il faudra probablement fuir l'issue, des renforts ne cessant d'arriver. Ils auront également grillé la couverture de Bael, qui ne les en remercie guère. D'un autre côté, il mènera les PJ à

ses compagnons cachés dans les montagnes pour établir un plan d'action.

Forces en présence : Dusan Marik, 4 mercenaires vétérans et 4 mercenaires dehors qui interviennent après 1d4 rounds de combat.

Au 7e round de combat 1d6 mercenaires plus un sergent arrivent en renfort puis de nouveaux renforts du même type arrivent tous les 1d6 rounds.

Si un PJ ou plusieurs PJ sont vaincus, il sera capturé et transféré dans les geôles sous la tour du commandant pour un interrogatoire en règle.

Mercenaire du ver vétéran

Humanoïde (humain) de taille M, Loyal Mauvais

Classe d'armure 16 (cotte de maille)

Points de vie 45 (7d8+14)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	13 (+1)	14 (+2)	10 (+0)	11 (+0)	10 (+0)

Compétences Athlétisme +5, Perception +3

Sens Perception passive 13

Langues commun

Dangerosité 3 (700 PX)

Capacités

Brutal. La créature inflige un dé de dégât supplémentaire lorsqu'elle réussit une attaque avec une arme de corps à corps (inclus dans l'attaque).

Actions

Attaques multiples. Le sergent effectue deux attaques au fléau.

Fléau. *Attaque d'arme au corps à corps :* +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 12 (2d8+3) dégâts contondants.

Arbalète lourde. *Attaque d'arme à distance :* +3 pour toucher, portée 30/120 m, une cible. *Touché :* 6 (1d10+1) dégâts perforants.

C. Quartier des serviteurs

Quelques individus ont été épargnés pour servir les émissaires au quotidien ou s'occuper des mercenaires. Ils se sont réfugiés au Nord-est de la ville derrière l'aqueduc. Ils ne travaillent pas dans ce quartier mais c'est là qu'ils se rendent pour dormir. On y loge aussi les artisans qui décorent le temple du dragon.

C'est certainement l'endroit le plus calme, le moins patrouillé et le plus isolé de la ville. C'est là aussi que de nombreuses habitations sont abandonnées, leurs propriétaires morts ou réduits en esclavage. Le quartier est donc parfait pour installer un QG secret.

Si les PJ s'installent ici, un jour, ils pourront constater qu'on leur vole de la nourriture pendant leur absence. S'ils surveillent, ils pourront capturer une jeune orpheline nommée **Lydie**. Elle survit cachée dans la cité depuis l'arrivée du dragon.

Elle connaît toute la cité par cœur, les portes cochères qui permettent de franchir les différentes enceintes, etc.

D. Quartier des trolls

Les trolls sont installés là. Ils sont bien nourris et se sont appropriés des maisons qui sont à présent globalement en ruines.

Aucun humain ne se rend dans ce quartier. Se faire attraper, c'est se faire dévorer !

Les trolls ont aménagé une sorte d'arène entre les maisons sous la place du roi (**7**). Depuis les étages, ils assistent à des combats qu'ils organisent entre eux ou avec tout ce qui leur tombe sous la main.

Le chef des trolls, un certain **Gorgorl** a élu domicile dans une grosse tour qui sépare le quartier des trolls de celui de Dominia. Une porte permet d'ailleurs de franchir l'enceinte à cet endroit.

Depuis sa tour il possède une vue sur l'entrée des deux mines et il peut contrôler les allées et venues des trolls.

Gorgorl voue une haine féroce à Dominia depuis qu'elle s'est mise à créer des écorchés avec les cadavres des trolls tombés. Il s'agit d'une grave insulte à leurs coutumes funéraires. Il ne fera rien pour faciliter la tâche ou venir en aide à l'émissaire du dragon si elle est en mauvaise posture. Il pourrait même être assez facile de le retourner contre elle en se faisant passer pour un autre émissaire du dragon ou en la faisant accuser de traîtrise. Même une accusation ridicule pourrait prendre avec ce troll stupide et haineux !

E. Quartier des chevaliers

Les chevaliers d'élite ont pris leurs aises dans les maisons les plus luxueuses de la cité haute. Ils s'y reposent

Gorgorl, chef troll

Géant de taille G, Chaotique Mauvais
Classe d'armure 17 (armure naturelle)
Points de vie 114 (12d10+48)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
20 (+5)	8 (-1)	18 (+4)	8 (-1)	7 (-2)	8 (-1)

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 8
Langues commun, géant
Dangerosité 7 (2 900 PX)

Capacités

Régénération. Le troll de pierre récupère 5 points de vie au début de son tour. S'il subit des dégâts d'acide ou de feu, ce trait ne fonctionne pas au début du prochain tour du troll de pierre. Le troll de pierre meurt uniquement s'il commence son tour avec 0 point de vie et ne se régénère pas ou si on utilise une action pour séparer sa tête de son corps.

Actions

Attaques multiples. Gorgorl effectue trois attaques avec sa masse à 2 mains.
Masse à 2 mains. *Attaque d'arme au corps à corps :* +9 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 16 (2d10+5) dégâts contondants.

Troll de pierre

Géant de taille G, Chaotique Mauvais
Classe d'armure 15 (armure naturelle)
Points de vie 45 (6d10+12)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
17 (+3)	8 (-1)	15 (+2)	5 (-3)	7 (-2)	7 (-2)

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 8
Langues commun, géant
Dangerosité 2 (450 PX)

Capacités

Régénération. Le troll de pierre récupère 5 points de vie au début de son tour. S'il subit des dégâts d'acide ou de feu, ce trait ne fonctionne pas au début du prochain tour du troll de pierre. Le troll de pierre meurt uniquement s'il commence son tour avec 0 point de vie et ne se régénère pas ou si on utilise une action pour séparer sa tête de son corps.

Actions

Attaques multiples. Le troll effectue deux attaques avec son épée à deux mains.
Épée à 2 mains. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 13 (3d6+3) dégâts tranchants.

lorsqu'ils ne sont pas de service dans la grande tour double qui contrôle l'accès à la ville haute.

6. Tour d'Oblivien d'Andaregor

Le quartier général des chevaliers noirs est constitué de trois tours reliées entre elles. L'entrée se situe au Nord des deux tours jumelles qui hébergent la garnison (à l'étage) et les écuries (au rez-de-chaussée) des destriers noirs. Les PJ ne devraient pas avoir besoin d'y mener une incursion, car Oblivien vit dans la tour indépendante au Sud.

Les piétons doivent emprunter un impressionnant pont qui la relie aux deux autres tours pour s'y rendre mais ce n'est pas par là que passe Oblivien. En effet, ce pont ne mène qu'à la grande chapelle dédiée au dragon et aucun escalier ne monte à l'étage.

La chapelle : les murs de la chapelle sont décorés de dizaines d'arme en métal sombre. Au fond un autel de métal bleuté semble minuscule sous la silhouette dressée d'une énorme statue de dragon, totalement noire, en hommage à la couleur initiale de Lytochronox. C'est ici que les chevaliers prêtent serment. L'autel est en pierre habillé d'adamantite, en quantité suffisante pour forger une armure de plaque complète d'adamantium.

Un calice d'adamantite (valeur 200 Po) empli de sang y est posé. Boire le sang du calice en prêtant serment permet de rejoindre les rangs des chevaliers noirs. Pour toute autre personne c'est un poison violent et mortel (dégât mort ou 6d6 en cas de test de jet de sauvegarde de Constitution DD 15 réussi). Il est impossible de sortir le calice de la zone consacrée, il réapparaît immédiatement sur l'autel.

La statue est magique, elle dégage une aura nécromantique dans toute la tour, y compris à l'étage ou réside Oblivien. Tout être vivant qui pénètre dans la tour doit faire un jet de sauvegarde de Constitution DD12 à chaque round ou perdre 1d6 pv. Les chevaliers noirs (et bien entendu Oblivien) sont immunisés à cet effet. Stopper cette malédiction demande de mener une purification rituelle pendant 6 heures dans le temple maudit par un clerc de niveau 10 minimum.



Chevalier noir × 30

Humanoïde (humain) de taille M, Loyal Mauvais
Classe d'armure 17 (demi-plate, bouclier)
Points de vie 58 (9d8+18)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	11 (+0)	14 (+2)	10 (+0)	11 (+0)	10 (+0)

Compétences Athlétisme +5, Perception +2
Sens Perception passive 12
Langues commun
Dangerosité 3 (700 PX)

Actions

Attaques multiples. Le chevalier effectue deux attaques à l'épée longue.
Épée longue. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 7 (1d8+3) dégâts tranchants.
Arbalète lourde. *Attaque d'arme à distance :* +2 pour toucher, portée 30/120 m, une cible. *Touché :* 5 (1d10) dégâts perforants.

Les **chevaliers noirs** sont des humains maléfiques formés par Oblivien. Ils ont passé un pacte avec les enfers et leur puissance est décuplée. À leur mort, leur âme ira nourrir un puissant démon. Leurs destriers maudits aux yeux rouges voient la nuit et sont plus résistants qu'un cheval normal (+10 pv).





Oblivien d'Andaregor

Profil modifié si les PJ ont gagné le combat contre le loup (scénario 4).
Voir son profil technique au scénario précédent, page 240.

Les appartements d'Oblivien : Oblivien emprunte, une ouverture munie d'une plate-forme qui avance au-dessus du vide sur la façade Sud, elle lui permet d'entrer directement par la voie des airs sur son destrier de cauchemar. Le commandeur n'a pas jugé bon de protéger cette entrée.

Depuis la plate-forme, on accède à l'écurie de Terreur au fond, puis une arche conduit directement à la « chambre » d'Oblivien. Le lit à baldaquin de bois noir, décoré de visages de démons, ne sert jamais. Le Poing du dragon ne dort pas et quand il médite, Oblivien préfère rester assis sur un haut siège de pierre noire, toujours en armure, son épée posée en travers des genoux, le regard porté sur la nuit. Lorsque les PJ arrivent, il se lève pour les combattre dignement. Il ne craint ni la défaite, ni la mort. Et pour cause.

Réaction d'Oblivien : après une première défaite, Oblivien change de lieu de repos. Il s'installe directement dans la chapelle en compagnie de 6 chevaliers noirs. La porte de bois massive restera grande ouverte, il attend les personnages… Pour le reste, il organise ses journées comme à l'accoutumée : le matin entraînement des troupes, l'après-midi, inspections des défenses et le soir, lecture des rapports venus de l'extérieur. Il ronge son frein en attendant une mission ou un combat, la seule chose qui lui donne encore envie d'exister.

➔ Si Sylène utilise son pouvoir de poche temporelle dans la zone soumise à l'aura nécromantique de la statue, les PJ ne subissent 1d6 points de dégâts qu'une fois tous les 10 rounds.

7. Place du roi

La place du roi est baptisée ainsi en raison du roi de Cobis, Lucius IV, qui a trouvé ici une fin tragique. Il a en effet succombé au pouvoir de pétrification du souffle de Lytochronox alors que son cheval se cabrait de terreur devant le terrible dragon. Il y est toujours et sa dépouille subit bien des outrages.

Sa longue lance de cavalerie pointée à l'horizontale sert à présent de gibet. Deux cadavres de chevaliers en armure y sont pendus par des crochets de boucher. Ils sont là depuis maintenant bien longtemps, avant même que Lytochronox ne scinde son esprit en cinq.

La place du roi donne sur l'entrée du palais, rebaptisé Palais du dragon.

Dès la mort de Lytochronox, le roi retrouvera la vie. Si vous choisissez de laisser les PJ vivre au royaume de Cobis, ils auront donc un témoin de choix de leurs ex-

ploits. Le Roi Lucius IV lui-même ! Et le monarque a un royaume à redresser !

8. Le Palais du dragon

Le Palais du dragon est l'ancien hall de ville où siégeait le conseil de Hautepierre, une vaste assemblée composée des représentants de chaque village minier aux alentours, des représentants des artisans et présidé par le bourgmestre nommé par le roi, qui vivait dans le bastion de gauche.

La rivière : avant de passer dans le palais, la rivière passe sous la montagne, près du bassin de lave qui abrite pour le moment le corps d'adamantite de Lytochronox. L'eau est bouillante, elle sert à chauffer le palais et elle permet de produire l'effet de vapeur qui sort de la gueule de la statue érigée à la gloire de Lytochronox.

1. Entrée

Une vaste rampe souterraine mène aux étages inférieurs du palais. L'entrée n'est absolument pas gardée.

Au bout d'une cinquantaine de mètres cependant, le tunnel débouche sur un pont qui enjambe la bouillante rivière Lyrac. Ce pont est gardé par 4 Amazones de Pestrilax. Après un virage, la rampe débouche dans le bâtiment N°3.

2. Garnison

C'est là que vivent les amazones. Lorsqu'elles ne sont pas en service, elles profitent du luxe le plus ostentatoire. Mets de qualité, alcools, tapis précieux, coussins et étoffes de soie. Pestrilax lui-même veille à ce qu'elles ne manquent de rien. La décoration suggère l'Orient d'au-delà des mers, importée depuis Port-Ulysse. De nombreux narguilés permettent aux guerrières de sombrer dans des paradis artificiels et d'oublier l'enfer doré qui les emprisonne. Au total 40 amazones vivent ici. Les portes d'accès en façade Est (cachées sur le plan) donnent sur la cour où elles s'entraînent et défilent pour le plaisir de Pestrilax.

3. Tour d'accès

C'est dans ce bâtiment que débouche la rampe souterraine de l'entrée. Il est possible d'en sortir au rez-de-chaussée par une galerie couverte qui donne sur la cour et le bâtiment des serviteurs (**4**) ou par une plate-forme supérieure qui permet d'accéder au harem de Pestrilax (**6**) et à la rampe vers la grande coupole.

La plate-forme supérieure est toujours gardée par 4 Amazones.

4. Serviteurs

L'étage inférieur abritait l'administration, les bureaux des scribes et comptables de la corporation des mineurs et des artisans. Il est à présent occupé par les serviteurs de Pestrilax, seulement des femmes. Pestrilax a en effet hérité du penchant malsain de Lytochonox pour les jeunes femmes.

L'accès au pont du sanctuaire (**9**) se fait par un escalier qui monte en colimaçon au fond du quartier des serviteurs.

5. Rampe d'accès

Ce chemin à flanc de falaise offre une vue vertigineuse sur toute la cité, il forme l'accès principale au dôme du temple. Tomber de ce chemin représente une chute de 10 à 20 mètres.

6. Harem de Pestrilax

Lorsqu'il n'est pas dans le temple à diriger les travaux des artisans, au bureau ou au laboratoire, Pestrilax est probablement ici, profitant de son harem. Toutes les fenêtres sont solidement barrées et la seule entrée est celle de la plate-forme, gardée par les amazones.

Un escalier situé dans la tour la plus au fond, permet d'accéder aux appartements de la Voix du dragon (**8** - tour Ouest).

Selon le niveau de maturité de votre groupe de joueur, ce que les PJ vont découvrir ici peut être plus ou moins trash (on vous laisse la responsabilité de vos descriptions) ou simplement ridicule (Pestrilax obéissant au doigt et à l'œil à un tyran en jupette d'à peine un mètre cinquante de haut).

Une vingtaine de jeunes femmes droguées attendent la prochaine visite de celui qui s'est autoproclamé « *leur seigneur et maître* ». Tout comme les amazones, elles aussi vivent dans le luxe et ne manquent d'aucun bien matériel.

7. Temple du dragon

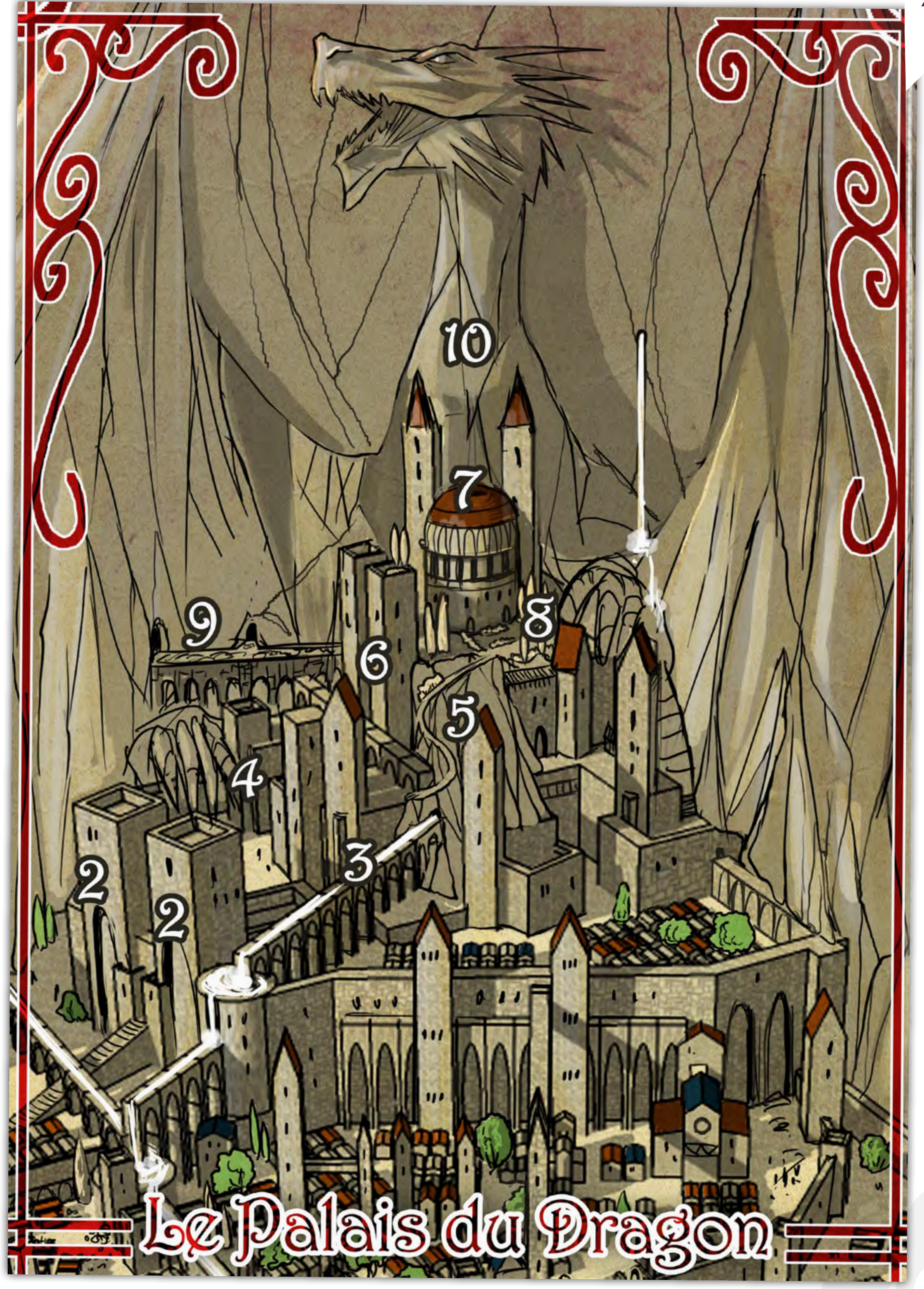
Le grand hall des mineurs permettait d'accueillir une foule considérable lorsque le conseil siégeait. Le dragon l'a fait transformer en un temple à sa gloire où il entend bientôt siéger en personne.

Le sommet de la coupole a été ouvert, de façon à ce qu'il puisse y pénétrer en volant. Une cinquantaine d'artisans de renom sont venus de loin pour décorer l'intérieur du temple de marbre blanc incrusté de pierres précieuses et d'or. Tous les motifs rappellent le grand ver. Le travail est superbe et précieux, mais il faudra encore attendre quelques années avant qu'il ne soit achevé. Pour le moment, de nombreux échafaudages parcourent les murs.

Un énorme dais de marbre est en cours de construction, il est décoré de frises représentant les conquêtes du dragon. Il est destiné à accueillir Lytochronox lorsqu'il sera de retour.

Les artisans vivent dans le quartier des serviteurs et ils y retournent à la nuit tombée. Le jour, ils sont en permanence surveillés par 4 amazones.

Les artisans sont biens payés et correctement traités, mais ils ont appris à éviter le quartier des mercenaires ou des trolls où il ne fait jamais bon croiser quelqu'un. De toutes façons, lorsque le chantier sera rendu, le dragon


10
7
9
8
6
5
4
3
2
2
Le Palais du Dragon

compte bien exécuter tous les artisans. Non pas qu'il ne compte pas les payer. Simplement, il veut que ce monument à sa gloire reste unique et inégalé !

8. Jardin exotique et tours de Pestrilax

Pestrilax cultive ici certaines des plantes qu'il utilise pour ses drogues. Le jardin donne sur une galerie couverte qui relie deux tours qui encadrent le temple (**7**).

La tour de gauche donne sur la salle à manger de Pestrilax. Un monte-plat mène jusqu'aux quartiers des serviteurs et aux cuisines tout en dessous. À toute heure du jour et de la nuit, on y trouve profusion de nourriture. Pestrilax mangeait déjà avec démesure avant de partager son essence vitale avec le dragon mais, depuis, il nourrit un appétit incontrôlable pour la viande rouge, de préférence crue et saignante. C'est ce qui explique pourquoi il est souvent tâché de sang frais.

La salle est munie d'un escalier qui dessert le harem (**6**) et qui mène aussi à l'étage supérieur, au bureau de Pestrilax. Il s'agit d'une large pièce ouverte sur l'extérieur où le soir, il gère les comptes de la cité. Il comptabilise l'or que rapportent les mines et les dépenses, dont une grande partie provient de l'entretien de son train de vie, amazones et harem compris.

C'est sans doute le meilleur endroit pour l'attaquer par surprise, profitant des larges ouvertures pour entrer par la voie des airs.

La tour de droite héberge le laboratoire où il conçoit les drogues. Si vous jouez avec un public mature, vous pouvez ajouter une pièce où Pestrilax assouvi un penchant secret inavouable, hérité des pires instincts du dragon. Dévorer des êtres vivants…

9. Le Pont

Le pont est une construction très particulière : il est recouvert de gravillons sur une profondeur de presque 5 mètres de façon à ce que l'habitant des lieux, un remorhaz investi de l'énergie vitale de Lytochronox, Croc du Dragon, puisse s'y enfouir.

Croc du Dragon fait régulièrement un tour dans les mines, pour cela, il passe par l'entrée du sanctuaire et descend dans le long puits vertical qui y mène. À chaque fois que les PJ franchissent le pont, il y a une chance sur 6 (1 sur 1d6) pour que le remohaz ne soit pas là, mais dans les mines. Il revient 1d6 heures plus tard.

Lorsqu'il est présent, le remorhaz attaque toute créature qui marche sur le pont, à l'exception de ceux qui font rouler devant eux un chariot : il sait ainsi qu'il s'agit des serviteurs venus ravitailler les nains gris. Il sait aussi reconnaître la démarche des nains gris lorsqu'ils n'ont pas de wagonnet. Quant aux autres émissaires, il « sent » leur présence grâce à l'essence du dragon qui les relie tous.

Amazones de Pestrilax

Humanoïde (humain) de taille M, Loyal Mauvais
Classe d'armure 15 (cuir clouté)
Points de vie 52 (8d8+16)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	16 (+3)	14 (+2)	10 (+0)	11 (+0)	12 (+1)

Compétences Athlétisme +5, Perception +2
Immunité contre l'état terrorisé
Sens Perception passive 12
Langues commun
Dangerosité 3 (700 PX)

Capacités

Ignorer la douleur. Les amazones peuvent agir encore un tour après avoir atteint 0 pv.
Là où ça fait mal. L'amazone inflige un dé de dégât supplémentaire lorsqu'elle réussit une attaque avec une arme de corps à corps (inclus dans l'attaque).

Actions

Attaques multiples. L'amazone effectue deux attaques à l'épée courte.
Épée longue. *Attaque d'arme au corps à corps :* +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 10 (2d6+3) dégâts tranchants.

Pestrilax a recruté toutes les femmes qu'il a trouvées dans les différents corps de mercenaires engagés par le dragon et a composé une unité exclusivement à son service. Celles qui ont accepté son offre font partie de ce qui se fait de pire en soldatesque, des femmes souvent marquées par différents sévices. Pestrilax les tient par une drogue qu'il élabore à partir de son propre sang. L'effet de manque est terrible et les amazones lui sont totalement dévouées. Les effets de la drogue sont : résistance à la peur et résistance à la douleur.

Pestrilax, voix du dragon

Aberration de taille M, Neutre Mauvais
Classe d'armure 12 (Armure naturelle)
Points de vie 152 (16d8+80)
Vitesse 6 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
20 (+5)	10 (+0)	20 (+5)	13 (+1)	12 (+1)	12 (+1)

Jets de sauvegarde For +10, Con +8, Sag +6
Résistance aux dégâts perforants et tranchants infligés par des attaques non-magiques, à tous les dégâts contondants même magiques

Immunité contre les dégâts de poison
Immunité contre l'état terrorisé, charmé, empoisonné
Sens vision dans le noir 36 m, Perception passive 11
Langues commun, draconique
Dangerosité 10 (5 900 PX)

Capacités

Affaibli. Pestrilax ne possède que 122 pv si les personnages ont défait le dragon dans le combat des enfers lors du scénario précédent. En revanche, s'il abrite l'essence d'un ou plusieurs autres émissaires, il gagne 10 pv par émissaire.
Armes magiques. Les attaques d'arme de Pestrilax sont magiques.
Brutal. Oblivien inflige un dé de dégât supplémentaire lorsqu'il réussit une attaque avec une arme de corps à corps (inclus dans l'attaque).
Hémorragie. Chaque blessure infligée par Pestrilax continue de saigner pour 1d6 dégâts nécrotiques par tour (pas de réduction des dégâts) tant que des soins n'ont pas été appliqués. Les dégâts de saignement augmentent de +1 à chaque nouvelle blessure (1d6+1, 1d6+2, etc.).
Résistance à la magie. Pestrilax obtient un avantage aux jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

Actions

Attaques multiples. Pestrilax effectue trois attaques avec son coutelas et peut utiliser la voix du dragon au même tour.
Coutelas. *Attaque d'arme au corps à corps :* +10 pour toucher, allonge 1,5 m, une cible. Touché : 8 (1d6+5) dégâts tranchants plus poison et hémorragie. Poison : 7 (2d6) dégâts de poison et jet de sauvegarde de Constitution DD14 ou paralysé pour 1d6 rounds.
Voix du dragon. À chaque tour, en plus de ses attaques, Pestrilax peut donner un ordre simple à une créature : stoppe, fuis, à genoux, etc. La cible (portée 20 mètres) exécute l'ordre pendant un round si elle rate un jet de sauvegarde de Sagesse DD 15.
Tabac empoisonné : Pestrilax fume un cigare empoisonné. Au prix d'une action bonus, il peut souffler au visage d'un adversaire au corps à corps qui doit faire un jet de sauvegarde de Constitution DD 15 ou être empoisonné pendant 1 minute.

Interprétation

Parle lentement avec une voix douce qui tranche avec son apparence. Gourmand, salace.
Pestrilax est-il une abomination ou une victime ? Ancien cuisinier d'un roi par-delà les mers, il fut soupçonné de l'avoir empoisonné. On l'a torturé, son nez a été coupé, sa peau brûlée à l'acide, il a croupi dans les geôles et a failli mourir de faim. Pour finir, le véritable coupable a été trouvé et on l'a relâché. À la suite des sévices subis, sa jambe a contracté la gangrène et il a été contraint de s'amputer lui-même avec le couteau qu'il utilise encore chaque jour.
Sa raison a vacillé. Il s'occupait de la cuisine des mercenaires, mais utilisait aussi ses talents pour questionner les prisonniers de façon très efficace lorsque le dragon l'a remarqué et promu superviseur du palais.
Réaction de Pestrilax : après avoir été terrassé une première fois, Pestrilax fait évacuer le grand temple circulaire et s'y installe avec ses femmes et ses amazones. Tout le monde campe là dans une débauche de soie, de nourriture et plus si affinité. Tant qu'à se faire étriper autant que ce soit en bonne compagnie… Bien entendu une trentaine d'amazones ne facilite pas la tâche aux PJ (les autres sont de garde aux endroits habituels).



Pestrilax,
voix du dragon

10. Le sanctuaire du dragon

Le sanctuaire du dragon est creusé dans la montagne, sous l'immense statue à son effigie qui domine la ville. La gueule laisse échapper une vapeur blanche à haute pression, comme si le dragon déployait son terrible souffle.

La taille de la gueule est suffisante pour laisser passer une très grosse créature (le dragon lui-même doit pouvoir sortir par là). Les PJ pourraient donc êtres tentés d'aller la visiter. La gueule donne sur un vaste tunnel qui descend dans la montagne. De la vapeur d'eau bouillante remonte en permanence infligeant 2d6 dégât de feu chaque round, la moitié sur un jet de sauvegarde de Constitution DD 20 réussi.

Le tunnel se termine par un puits géant ou de l'eau bouillonne (voire les repères **I** et **K** sur le plan de la forge). Un PJ assez fou pour plonger dans l'eau (dégâts 4d6 par round) pourrait trouver au fond une paroi d'adamantite brûlante.

Le sanctuaire du dragon est le domaine de Mandefer, Cuirasse du dragon. Le nain mutant est généralement occupé à superviser les travaux de la forge (**13**). Lorsque ce n'est pas le cas, il est dans sa chambre (**7**) ou parfois il monte simplement la garde devant la porte (**13** encore). En cas d'alerte, il organise la défense dans la salle **4**.

Et si Mandefer n'est pas le dernier émissaire ? Si le cinquième et dernier émissaire vaincu par les PJ n'est pas Mandefer (ils l'ont occis plus tôt dans la journée), l'ectoplasme du cinquième émissaire voyage à la vitesse habituelle et par le chemin le plus court vers la porte d'adamantite. Les PJ seraient vraiment avisés de le suivre afin d'affronter le dragon dès son éveil dans la caverne du lac de feu. Car si Lytochronox trouve le temps de s'organiser, il décidera d'affronter les PJ à terrain découvert afin d'utiliser au mieux ses capacités de créature volante… Et ce ne sera pas la même chanson !

Le sanctuaire

1. Entrée

L'entrée du sanctuaire donne sur le pont où veille le remorhaz, une sorte de grotte ouverte dans l'abdomen de l'immense sculpture de dragon. On y accède par une dalle en pente taillée dans la roche de la montagne.

2. Le puits

Le puits relie le sanctuaire aux deux mines du dessous, respectivement 30 mètres et 80 mètres sous le sanctuaire. Le puits fait environ 15 mètres de diamètre et le remorhaz l'emprunte parfois lorsqu'il veut se déplacer plus vite.

Deux escaliers partent de l'entrée et descendent vers l'accès opposé en surplombant le puits. Il n'y a pas de garde-fou et la chute serait fatale (20d6 dégâts). Il fait chaud dans le puits.

2. Monte-charge

Une plate-forme de métal est ancrée dans la paroi sur la moitié Est du puits. Elle est munie d'un monte-charge destiné à monter le minerai d'adamantite jusqu'aux forges.

Deux écorchés trolls attendent là, prêts à actionner le mécanisme lorsque quelqu'un siffle en bas. Le minerai arrive dans des wagonnets, de 1 à 3 wagons par chargement. Les trolls ne se soucient pas de ce qu'il y a dedans, ils poussent les wagonnets jusqu'à l'entrée de la forge où les nains alertés par les chiens viennent ouvrir et prennent le relais.

Les écorchés sont totalement décérébrés. Leur consigne est de s'occuper du monte-charge, ils n'attaquent pas les PJ sauf si un des nains intervient pour leur en donner l'ordre. Ainsi, pour entrer dans la forge, il suffit de s'asseoir dans un wagonnet (2 PJ peuvent tenir dans un seul) sur une plate-forme du bas (généralement gardée par 2 trolls) et siffler. Les écorchés, remontent le chargement et le mènent à la forge sans s'occuper du contenu.

Bien entendu, cette ruse ne marchera qu'une fois. Si les PJ reviennent une seconde fois, désormais les nains feront souffler les chiens sur les wagons pour s'assurer qu'ils ne contiennent que des corps inertes…

3. Rôtissoire

Lisez ou paraphrasez le paragraphe suivant à vos joueurs :

> *Il faisait déjà étonnamment chaud dans le puits que vous venez de franchir, mais lorsque vous approchez de ce couloir, vous êtes saisi par la chaleur intense qui y règne. Des meurtrières étroites garnissent le mur à un mètre de hauteur. Le couloir d'environ 3 mètres de largeur pour une douzaine de long mène à une double porte massive de métal.*

Les meurtrières permettent aux molosses infernaux de la salle **4** de souffler leur feu sur les indésirables. Dès que les PJ font du bruit ou passent devant une meurtrière, les molosses hurlent l'alerte.

La porte de métal est très résistante, elle est fermée de l'autre côté par une lourde barre de métal (test de Force DD 10 pour la soulever en étant du bon côté). Il est vain de penser la franchir par la force, il faudra utiliser la ruse ou la magie.

4. Salle de garde

En temps normal 2 molosses sont de garde ici. Ils donnent l'alerte en hurlant si des intrus se présentent en salle **3**. Les nains viennent alors voir ce qui se passe, accompagnés des 2 autres molosses.

Lorsque les nains ont déterminé qu'il s'agissait d'intrus, ils font souffler les 4 molosses. Si les PJ ont déjà fait une incursion, un nain reste toujours présent pour monter


Sanctuaire
14
13
12
8
4
10
6
7
3
5
5
5
9
11
3m
2
1

Croc du dragon

Aberration de taille TG, neutre mauvais
Classe d'armure 17 (armure naturelle)
Points de vie 195 (17d12+85)
Vitesse 9 m, fouir 6 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
24 (+7)	13 (+1)	21 (+5)	4 (-3)	10 (+0)	5 (-3)

Immunité contre les dégâts de feu et de froid
Sens perception des vibrations 18 m, vision dans le noir 18 m, Perception passive 10
Langues —
Dangerosité 12 (8 400 PX)

Capacités

Affaibli. Croc du dragon ne possède que 165 pv si les personnages ont défait le dragon dans le premier combat, dans son antre lors du scénario précédent. En revanche, s'il abrite l'essence d'un ou plusieurs autres émissaires, il gagne 10 pv par émissaire.

Corps surchauffé. Une créature qui touche le remorhaz ou qui réussit une attaque au corps à corps contre lui à une distance maximale de 1,50 mètre subit 10 (3d6) dégâts de feu.

Résistance à la magie. Croc du dragon est avantagé lors des jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

Actions

Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +11 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché :* 40 (6d10+7) dégâts perforants plus 10 (3d6) dégât de feu. Si la cible est une créature, elle est empoignée (évasion DD 17). Jusqu'à la fin de cette empoignade, la cible est entravée et le remorhaz ne peut pas mordre une autre cible.

Engloutir. Le remorhaz effectue une attaque de morsure contre une cible de taille M ou plus petite qu'il empoigne. Si l'attaque réussit, cette créature subit les dégâts de la morsure, elle est engloutie et l'empoignade prend fin. Tant qu'elle est engloutie, la créature est aveuglée et entravée, elle bénéficie d'un abri total contre les attaques et autres effets provenant de l'extérieur du remorhaz et elle subit 21 (6d6) dégâts d'acide au début de chacun des tours du remorhaz.

Si le remorhaz subit 30 dégâts ou plus infligés lors d'un seul tour par une créature engloutie, il doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 15 à la fin de ce tour pour ne pas régurgiter toutes les créatures englouties qui tombent alors à terre dans un emplacement à 3 mètres ou moins du remorhaz. Morsque croc du dragon meurt, il se transforme en ectoplasme et libère les créatures englouties.

Interprétation

Rapide, violent.
Le remorhaz est une abomination, une espèce de mille-pattes géant violacé capable de se déplacer sous terre et de surgir pour engloutir une proie de la taille d'un cheval. Cette créature est incapable de parler.

Ce remorhaz arpentait les mines de Hautepierre depuis longtemps, semant la terreur et dévorant occasionnellement quelques mineurs. Lytochronox a fait d'une pierre deux coups en prenant possession de son énergie vitale.

Réaction de Croc du dragon : s'il est défait une première fois par les PJ, cela ne change rien pour cette créature. Elle reprend sa garde, enfouie sous le pont.



Croc du dragon

Mandefer, cuirasse du dragon

Aberration de taille M, Loyal Mauvais
Classe d'armure 18 (Harnois d'adamantitium)
Points de vie 127 (16d8+64)
Vitesse 6 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	10 (+0)	18 (+4)	11 (+0)	12 (+1)	11 (+0)

Jets de sauvegarde For +8, Con +8, Sag +5
Résistance aux dégâts contondants, perforants et tranchants infligés par des attaques non-magiques
Immunité contre les dégâts de poison, de feu, des coups critiques
Immunité contre l'état terrorisé, charmé, empoisonné
Sens vision dans le noir 36 m, Perception passive 11
Langues commun, nain, draconique
Dangerosité 10 (5 900 PX)

Capacités

Affaibli. Mandefer ne possède que 97 pv si les personnages ont vaincu le dragon lors du combat de la fête des halfelins du scénario précédent. En revanche, s'il abrite l'essence d'un ou plusieurs autres émissaires, il gagne 10 pv par émissaire.
Armes magiques. Les attaques d'arme du poing du dragon sont magiques.
Brutal. Mandefer inflige un dé de dégât supplémentaire lorsqu'il réussit une attaque avec une arme de corps à corps (inclus dans l'attaque).
Résistance à la magie. Mandefer est avantagé lors des jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

Actions

Attaques multiples. Mandefer effectue trois attaques avec sa hache à 2 mains.
Hache à 2 mains. *Attaque d'arme au corps à corps :* +10 pour toucher, allonge 1,5 m, une cible. Touché : 17 (2d12+4) dégâts tranchants. Critiques sur 18-20 (4d12+4 dégâts).
Souffle enflammé (recharge 4-6). Le souffle est une attaque de zone affectant toutes les créatures dans un cône de 9 mètres de long sur 6 mètres de large. L'attaque inflige 35 (10d6) dégâts de feu à toutes les créatures situées dans la zone. Les dégâts sont divisés par 2 si la victime réussit un jet de sauvegarde de Dextérité DD 15.

Interprétation

Tyranique, sombre, travailleur.
Comme ses compagnons de la garde d'adamantite dont il est le chef, Mandefer est un nain sombre, même si sa peau est à présent plutôt rouge. Lors de la construction du sanctuaire du dragon qu'il a dirigé en personne, il a passé trop de temps exposé au rayonnement du Glimmerstern. Il aurait dû mourir bien avant la fin des travaux, mais Lytochronox a utilisé son souffle temporel pour ralentir les effets de cette affliction et Dominia lui a greffé de la peau de dragon rouge sur les mains pour qu'il puisse manipuler le feu sans encombre.
Ensuite, le dragon a pris possession de son essence vitale lors de la scission de son âme et ces détails... n'ont aujourd'hui plus la moindre importance !
Réaction de Mandefer : s'il est défait une première fois par les PJ, tant que Mandefer peut compter sur des survivants parmi ses subalternes, il organise sa défense en salle **4**. S'il se retrouve seul, il monte la garde stoïquement devant la porte d'adamantite, attendant son dernier combat avec 2 écorchés ardents tenus en laisse.



Mandefer, cuirasse du dragon

Molosse infernal × 4

Le molosse satanique est une race de chien maléfique qui vit dans les fosses brûlantes des enfers.

Voir *Créatures et opposition*.

Garde d'adamantite × 5

Humanoïde (nain sombre) de taille M, Loyal Mauvais
Classe d'armure 17 (Demi-plate d'adamantitium et bouclier)
Points de vie 58 (9d8+18)
Vitesse 6 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
17 (+3)	10 (+0)	14 (+2)	11 (+0)	10 (+0)	11 (+0)

Jets de sauvegarde For +6, Con +6
Résistance aux dégâts de feu
Immunité contre les dégâts des coups critiques
Sens vision dans le noir 36 m, Perception passive 10
Langues commun, nain
Dangerosité 3 (700 PX)

Capacités

Armes magiques. Les attaques d'un garde d'adamantite sont magiques.

Actions

Attaques multiples. Les nains sombres effectuent deux attaques au merlin (une sorte de terrible masse à 2 mains).
Merlin. *Attaque d'arme au corps à corps :* +6 pour toucher, allonge 1,5 m, une cible. *Touché :* 10 (2d6+3) dégâts contondants.

Les nains sombres sont un peuple de nains maléfiques qui ne vit que pour le travail, la forge et l'appât du gain.
La garde d'adamantite porte des armures d'adamantium (Demi-Plate, immunise aux effets des coups critique) adaptées à la morphologie d'un nain. Leurs marteaux du même métal sont considérés comme des armes magiques.

la garde en compagnie des molosses, il leur ordonne de souffler dès qu'il les aperçoit.

5. Chambres des nains sombres

Chaque chambre héberge 2 nains sombres. Chacun d'eux possède un solide coffre de fer fermé à clef (crocheter difficulté 15). Il porte la clef autour du coup.

Chaque coffre contient 1d10 × 10 pp, 1d20 × 10 po et des pierres précieuses pour une valeur de 2d6 × 50 pp.

6. Réfectoire et cuisine

Rien de particulier à signaler. La nourriture qui se trouve à la cuisine est parfaitement comestible mais trop cuite…

7. Chambre de Mandefer

Le mur au fond du couloir qui mène à la pièce **7** est une illusion. Il suffit de passer à travers pour se retrouver dans la chambre du chef de la garde d'adamantite.

Toutefois le passage est piégé. Il faut appuyer sur une pierre précise du couloir pour que le piège soit désactivé pendant 1 round. Si ce n'est pas le cas, une lame sur un balancier coupe en deux l'intrus au moment où il franchit le mur illusoire.

Dégâts : 6d6. Faire un test de Sagesse (Perception) DD 20 puis un jet de sauvegarde de Dextérité DD 15. Si un seul est réussi les dégâts sont divisés par 2, si les 2 sont réussis, le piège est évité.

Les murs de la chambre sont décorés de 4 marteaux et de 3 haches de grande qualité. Chaque arme donne +1 en attaque et vaut une centaine de pièces d'or. Elles ne sont pas magiques.

Face à l'entrée, le mur à l'ouest comporte une porte de métal. Elle est munie de quatre serrures disposées en carré, toutes piégées, et au centre trône un volant. Mandefer porte la clef sur lui. Lorsqu'il est vaincu, la clé disparaît avec lui… Pour ouvrir la porte, il faut utiliser la clef ou crocheter chaque serrure (difficulté 20) dans l'ordre : bas droite, haut gauche, bas gauche, haut droit. À chaque erreur, le piège correspondant à la serrure utilisée se déclenche et la séquence d'ouverture est réinitialisée. Les deux pièges mécaniques ne fonctionnent qu'une seule fois (aiguille empoisonnée et pierre), les pièges magiques sont réinitialisées en même temps que la séquence d'ouverture, même si le piège magnétique est moins efficace une fois les armes déjà tombées au sol.

Bas droite : aiguille empoisonnée, sauvegarde de Dextérité DD 15 pour l'éviter. Poison 1d6 dégâts par round pendant 6 round.

Bas gauche : une pierre de 2 mètres de coté et 1 mètre de haut se détache du plafond. 6d6 dégâts, aucun si sauvegarde de Dextérité DD 15 réussi.

Haut droit : éclair 6d6 dégâts ou moitié pour sauvegarde de Dextérité DD 15.

Haut gauche : la porte devient soudain magnétique, tous les personnages en armure sont aspirés contre la porte (jet de sauvegarde de Force DD 15 pour résister ou 2d6 dégâts). Les armes accrochées aux murs se précipitent sur la porte et toute personne qui se tenait devant subit 3 attaques à +10 pour 2d6 dégâts.

La porte et le mur sont blindés, du métal de 40 cm d'épaisseur. La porte est hermétique et magique.

8. Coffre-fort

Le coffre-fort contient une petite partie des richesses du dragon. Le reste est caché quelque part dans les montagnes dans un complexe connu seulement du dragon. Il a déjà là de quoi faire vaciller la raison des PJ mais Sylène saura leur rappeler qu'il s'agit des richesses des habitants de toute la région et qu'elles seront utiles à la reconstruction.

Comptez environ 10 000 Po, plusieurs armures d'adamantium +1 (cotte de maille, demi-plaque, plaque complète), des armes d'adamantium +1 (épée longue, courte et à deux mains, hache, marteau).

9 et 10. Atelier et réserve

Rien de particulier dans ces entrepôts : de la nourriture en abondance et des fournitures pour les forgerons.

11. Chenil

C'est là que les molosses sont enfermés lorsqu'ils ne sont pas de garde. Il y a 4 cages de métal.

12. Les geôles

Il y a 6 geôles, les deux situées le plus au Sud enferment chacune un écorché ardent. Mandefer n'hésitera pas à les prendre en laisse pour combattre les PJ.

La cellule la plus au nord enferme un vieux nain nommé **Ekeric** que Lytochronox a ramené ici en même temps que le Glimmerstern. Ekeric est aux portes de la mort, complètement déshydraté. Si les PJ lui donnent à boire rapidement, il survivra. Des soins magiques ne sont pas inutiles mais ne l'empêcheront pas de mourir si il ne boit pas de l'eau. Il pourra leur expliquer que le joyau de son peuple se trouve de l'autre coté des portes d'adamantite, avec le dragon. Il sait aussi que le dragon, qui avait auparavant besoin du pouvoir de la gemme pour forger l'adamantite, essaye maintenant d'absorber le pouvoir du Glimmerstern.

13. La forge magique

Toutes les créatures vivantes subissent 1 point de dégâts par tour dans cette zone.

Voici la grande forge où l'armure d'adamantite de Lytochronox a été forgée. La pièce centrale comporte un large bassin circulaire où de l'eau est en train de bouillir

Écorchés ardents × 2

Mort-vivant de taille M, Neutre Mauvais

Classe d'armure 14 (armure naturelle)

Points de vie 41 (8d8+24)

Vitesse 12 m, escalade 4,5 mètres

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
14 (+2)	15 (+2)	16 (+3)	3 (-4)	6 (-2)	5 (-3)

Jets de sauvegarde Sag +0

Résistance aux dégâts psychiques

Immunité contre les dégâts de poison, de feu

Immunité contre l'état empoisonné, charmé et terrorisé

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 8

Langues comprend le commun mais ne peut pas parler

Dangerosité 2 (450 PX)

Capacités

Explosion finale. Lorsqu'il trépasse, l'écorché ardent explose violemment en infligeant 14 (4d6) dégâts de feu dans un rayon de 6 mètres. Un jet de sauvegarde de Dextérité DD 13 permet de diviser les dégâts par 2. La difficulté passe à 18 pour les créatures en combat au contact au moment de l'explosion.

Actions

Chaînes ardentes. *Attaque d'arme au corps à corps :* +6 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 7 (2d4+2) dégâts contondants plus 7 (2d6) dégâts de feu.

Fruit de la coopération exceptionnelle entre deux émissaires, Dominia et Mandefer, l'écorché ardent est une créature qui cumule deux nature horrifiques : la mort et le feu. L'écorché ardent attaque à l'aide de deux chaînes chauffées à blanc. Ces morts-vivants doivent rester à proximité du Glimmerstern ou exploser (voir explosion finale) loin du pouvoir de la gemme.

doucement sous l'effet de la chaleur presque insupportable qui règne ici.

Des rails courent au plafond et des palans munis de chaînes peuvent y êtres déplacés. Ils ont servi à forger et transporter les énormes pièces d'adamantite qui composent la nouvelle armure du dragon. Les rails mènent vers chacune des 6 forges où les nains gris travaillent, puis en direction de la salle du lac de feu. Ils se terminent juste devant la superbe porte d'adamantite qui barre le mur au Nord.

Chaque forge comporte une enclume géante, des outils et une cheminée magique ou du métal en fusion bouillonne doucement.

La porte d'adamantite

Même dans cette fournaise, le métal bleuté de la porte semble presque froid. Une magnifique gravure se dessine dans le cœur du métal : un dragon majestueux mais indéniablement maléfique. Le motif est serti de 5 énormes joyaux polis (émeraude, rubis, saphir, citrine, améthyste) qui représentent les cinq émissaires.

Les joyaux ont été sertis à chaud dans le métal, il est désormais impossible de les sortir sans les briser. Ils ont chacun une valeur allant de 1 000 à 6 000 pièces d'or (1d6), la moitié seulement s'ils sont brisés.

Le reste de la porte et son encadrement ont été forgés dans un adamantite quasiment indestructible. Il est absolument impossible de les briser par la force. Ce n'est qu'à la mort du cinquième et dernier émissaire que la porte s'ouvrira (voir ci-dessous l'affrontement final).

14. Le lac de feu

La description à lire aux joueurs est développée plus loin dans le paragraphe consacré au combat contre Lytochronox. Le dragon d'adamantite, pour le moment inerte, attend que les PJ viennent le réveiller. Une partie de sa conscience, accrochée à la Chronosphère aspire doucement le pouvoir du joyau des nains pour augmenter le sien. Cela dit, il doit procéder avec modération sous peine de faire fondre la Chronosphère qui est devenue son cœur.

Le schéma ci-dessous a pour but de vous aider à comprendre le mécanisme activé par l'ouverture des portes d'adamantite. Suit une description au tour par tour de ce que cela provoque.

Coupe transversale du complexe

a. Forge magique. Le conduit d'évacuation des fumées, au-dessus de la salle est fermé par une grille d'acier. Il rejoint le conduit (l).

b. Glimmenstern en lévitation à 2 mètres du sol. La rampe d'accès est 3 mètres au-dessus du métal en fusion.

c. Plaque de lévitation. Le conduit mène jusqu'au-dessus.

d. Couloir où 20 écorchés ardents attendent.

e. Puits muni d'échelons.

f. Bassin d'eau bouillante.

g. Le lac de feu : bassin de métal en fusion.

h. Le dragon.

i. La position finale du dragon.

j. Les palans actionnés par des moulins à eau.

k. Le réservoir d'eau fermé par de lourdes portes, blindées d'adamantite.

l. Cheminée vers la gueule du dragon de pierre.

Round 1 : L'eau bouillante du réservoir (**k**) s'écoule vers les roues à aubes qui entraînent les palans (**j**). Le dragon d'adamantite (**h**) suspendu au bout des chaînes commence à remonter du lac de feu (**g**). L'eau qui actionne les palans s'écoule sur le métal en fusion et commence à le refroidir (aux 4 coins). Dès lors, la vapeur d'eau occupe toute la caverne et brouille la vision.

Round 2 : Une fois le dragon arrivé au-dessus du niveau du métal en fusion, le réservoir s'ouvre en grand (**i**) et termine de refroidir le dragon et de solidifier le sol sous ses pattes. Une vague de vapeur brûlante ravage tout le complexe mais s'évacue principalement par la cheminée géante (**l**) laissant croire à l'extérieur à un énorme souffle de la statue géante du dragon. Si les PJ sont encore à l'extérieur à ce moment là, un immense murmure parcourt la cité tandis que chacun regarde le puissant souffle zébrer le ciel.

Simultanément, le Glimmenstern (**b**) n'est plus maintenu en lévitation au-dessus du socle (**c**). Il redescend rapidement et se pose sur son socle. Son énergie éveille l'armée des écorchés ardents, en attente dans le long couloir (**d**). Ceux-ci se ruent vers le puits (**e**) afin d'en sortir pour attaquer les PJ à revers !

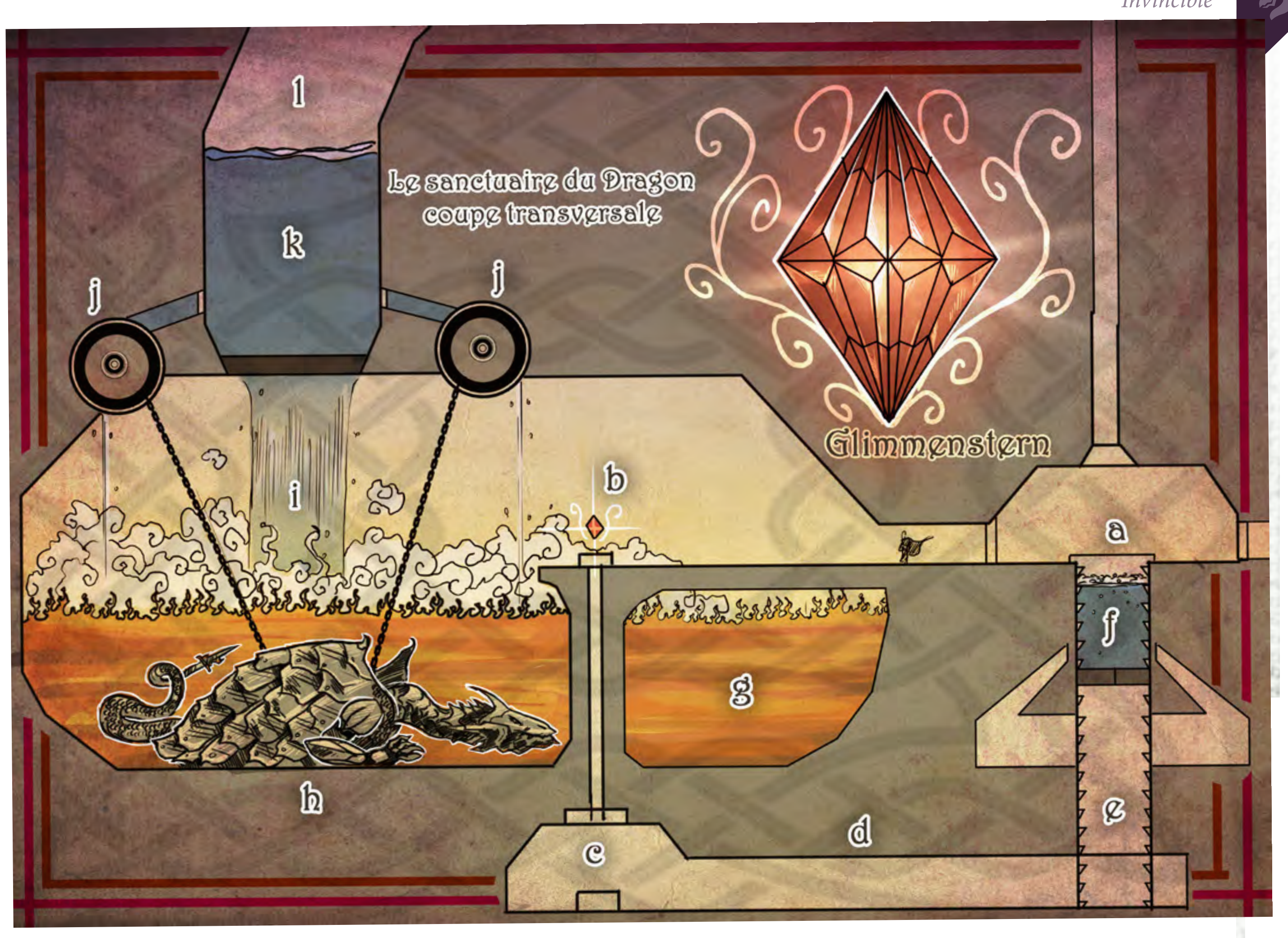
Round 3 : À la fin du round, dès que la vapeur d'eau brusquement aspirée s'est échappée du complexe (cheminée **i**), le plafond de la salle **4** qui est en fait un énorme bloc de pierre, s'abat et condamne la sortie de la forge (salle **13** ou symbole **a**).

Round 4 : L'eau bouillante contenue dans le bassin (**f**) s'écoule dans un réservoir annexe. Dès qu'il est vide les portes métalliques qui ferment le fond s'ouvrent, libérant l'accès au puits (**e**) muni d'échelons.

Round 5 : Les premiers écorchés ardents sortent du puits pour attaquer les PJ sur leurs arrières.

L'affrontement final

Lisez ou paraphrasez le paragraphe suivant à vos joueurs :



Lorsque l'énergie vitale du dernier des émissaires approche de l'imposante double porte d'adamantite, elle émet plusieurs petits arcs électriques dans sa direction. Au moment de l'impact, un puissant déclic métallique résonne dans la structure du sanctuaire. Après quelques secondes, un lourd mécanisme se met en route et fait trembler le sol. Lorsque les portes cèdent et commencent à s'ouvrir, un rayon de lumière rougeoyante se dessine entre les deux ventaux. L'ectoplasme violacé contenant l'âme corrompue des cinq émissaires s'engouffre entre les battants. Vous n'avez même pas eu le temps d'apercevoir quoi que ce soit qu'un jet de chaleur sous pression s'échappe brusquement par la mince ouverture.

Tous les personnages derrière la porte subissent 2d6 dégâts de feu, lorsque la chaleur sous pression accumulée dans la caverne s'échappe soudain. Ils peuvent faire un jet de sauvegarde de Dextérité DD 12 qui permet de diviser les dégâts par 2 en cas de réussite. Poursuivez.

Les portes s'ouvrent lentement, révélant une vaste caverne occupée par un lac de métal en fusion. Devant vous, une arche de pierre s'avance au-dessus du feu vivant. Un énorme joyau rouge tourne sur lui-même en lévitation à son extrémité. Il pulse doucement et chaque battement propage une onde de chaleur. [Si les PJ savent ce qu'est réellement la gemme, rajoutez la phrase suivante.] Voici le Glimmerstern, le légendaire joyau des nains.

L'ectoplasme du dernier émissaire plonge dans le lac, précisément là où quatre énormes chaînes d'adamantite plongent sous la surface en fusion. Une vague agite aussitôt le feu liquide, éclaboussant l'arche jusqu'à vos pieds. Une fois projeté au sol, le fluide durcit brusquement, révélant un aspect métallique. Quelle horreur pourrait bien survivre dans un bain pareil ? Dans un cliquetis, les chaînes se tendent puis remontent entraînant avec elle un poids qui semble extraordinaire. Elles s'enroulent sur quatre énormes treuils suspendus à la voûte et chacun d'eux crache un torrent d'eau, sans doute pour actionner la machinerie. En arrivant sur le lac en fusion, l'eau se transforme en épais nuages de vapeur, bloquant rapidement la visibilité.



Sylène vous fais signe de vous abriter. « Vite, la vapeur brûlante va arriver ici ! » Elle court vers une des forges latérales. Et vous ?

Round 1. Que font les PJ ? Sylène est bien inspirée, car de la vapeur arrive rapidement dans la forge principale (salle **13**) infligeant 2d6 dégâts. Dans les forges latérales, aucun dégâts.

Au round 2, le réservoir s'ouvre en grand et une vague beaucoup plus importante déferle dans le complexe infligeant cette fois-ci 4d6 dégâts, seulement 1d6 dans les forges latérales.

Au round 3, la cheminée du réservoir grande ouverte provoque une fantastique aspiration. Toute la vapeur d'eau se retire par là aussi vite qu'elle était arrivée et produit même une violente bourrasque. Il est impossible de faire autre chose que de tenter de rester debout. Tout PJ présent dans le couloir qui mène vers la caverne **14** doit faire un jet de sauvegarde de Force DD 15 pour ne pas être renversé et emporté vers la salle **14** sur 2d6 mètres. Un PJ particulièrement léger comme un halfelin pourrait même s'envoler !

Juste après, un énorme bloc de pierre s'abat dans la salle **4**, scellant le complexe et stoppant en grande partie l'aspiration. Avec le phénomène d'aspiration, il est facile de l'éviter en sautant vers l'intérieur du complexe, mais c'est presque impossible vers l'extérieur. Rester dessous signifie la mort. La sortie est donc à présent condamnée.

Au round 4, Les PJ entendent un bruit de métal griffant du métal et un grondement sourd, étrange, polyphonique à la fois métallique et éthéré, indéfinissable… Les personnages qui avancent dans l'encadrement de la porte peuvent apercevoir le dragon d'adamantite sur le sol fumant. Il s'ébroue et se débarrasse de quelques plaques fumantes de métal solidifié. Il est beaucoup plus gros que dans leurs souvenirs et surtout, il porte une effrayante armure d'adamantite parcourue d'éclairs violets.

« Je vous attendais insectes ! Cette fois vos ruses, vos magies de petites créatures perverses ne vous sauveront pas. Vous croyez pouvoir abattre un dragon ? Venez essayer ! Je suis invincible ! », rugit le dragon.



Dès que les PJ arrivent, il souffle son terrible nuage violacé de pétrification temporelle. Les PJ porteurs d'ancres temporelles ne sont pas affectés, pas plus que Skarn ni Sylène.

« Mmmm, le sang des sorcières. Il va falloir éradiquer cette lignée… Il est temps de passer à des méthodes plus classiques, mais qui ont fait leurs preuves. »



Sylène et Skarn

Dès le cinquième round, alors que le combat commence à peine, les écorchés ardents émergent du puits de la forge magique pour attaquer les PJ sur leurs arrières.

Cette astuce scénaristique est avant tout un prétexte pour occuper Sylène. La prêtresse du temps crie aux héros de s'occuper du dragon pendant qu'elle retient les

écorchés avec son pouvoir. Elle ralentit le temps sur les écorchés qui désormais sont quasiment immobilisés, mais cela demande toute son attention.

Désormais, il est impossible de faire retraite dans la forge magique : toute la zone est sous un puissant effet de ralentissement du temps.

Pour sa part, Skarn charge le dragon aussi tôt que possible.

Métal hurlant

Le dragon est à présent debout sur le sol de métal inégal et fumant créé par le refroidissement rapide provoqué par l'eau tombée de la voûte de la caverne. Pendant tout le combat, un PJ qui est renversé par le dragon ou qui tombe au sol subit 1d6 dégâts de feu. De plus, le métal brusquement refroidi par l'eau présente un aspect coupant et, par endroit, des trous aux bords déchiquetés de plus d'un mètre de profondeur. Tous les déplacements au sol sont divisés par deux (sauf pour les créatures de taille gigantesque comme le dragon).

Les PJ arrivent en hauteur par rapport au dragon, le chemin d'accès est à 3 mètres au-dessus du sol de métal brûlant. Un PJ peut sauter en contrebas pour attaquer le dragon en réussissant un test de de Dextérité (Acrobaties) DD 10. En cas d'échec, il chute et doit utiliser une action de mouvement pour se relever et de plus il se brûle sur le métal encore très chaud ! Il subit 1d6 dégâts.

Tactique du dragon

Le dragon n'aime pas qu'on le toise de si haut, aussi dès son premier tour de combat, il abat un énorme coup de queue sur le pilier creux qui soutient la rampe et celle-ci s'écroule. Les PJ sur la rampe doivent faire un jet de sauvegarde de Dextérité DD 15 ou chuter à terre et subir 1d6 dégâts contondant et 1d6 dégâts de feu..

Lors des deux rpounds suivants, Lytochronox attaque Skarn et le met hors combat. En effet, le fils de Rebecca, ne possède pas de réduction des dégâts contre le dragon et celui-ci juge qu'il peut s'en débarrasser rapidement. Bien entendu, dans le même temps, il peut donner un coup de queue à ceux qui se positionnent autour de lui. Une fois vaincu une première fois, Skarn reste à terre et attend patiemment que son pouvoir de régénération lui permette de récupérer autant de PV que possible. Il ne se relèvera qu'au moment de l'épisode de l'œil du dragon (voir plus loin).

Ensuite Lytochronox attaque son ennemi le plus dangereux, probablement le guerrier armé de Drornbane, l'épée tueuse de dragon, peut-être la seule arme capable de lui infliger quelques dégâts malgré son armure d'adamantite. Toutefois, si un prêtre soigne cet individu, il choisira de s'en débarrasser en premier.

Parler au dragon

Le dragon ne parle pas aux PJ. Il considère que daigner répondre à leurs remarques reviendrait à s'abaisser. Il les ignore carrément sauf lorsqu'il réussit à en mettre un à terre, moment où il répète : « *Invincible ! Je suis invincible !* » Comme s'il cherchait à s'en convaincre lui-même.

Armure d'adamantite

L'armure d'adamantite constitue un avantage énorme pour le dragon. Le combat doit rapidement tourner à son avantage. Rassurez-vous, c'est prévu. N'hésitez pas à décrire le fracas du métal contre le métal tandis que la bête vérifie avec satisfaction l'inefficacité des armes des PJ sur sa cuirasse de métal.

Lisez ou paraphrasez le paragraphe suivant à vos joueurs :

> *Tu assènes un coup absolument formidable qui aurait pu couper un cheval en deux. La force de l'impact menace de te faire lâcher ton arme et endolorit ton bras mais… Tu n'as pas même réussi à égratigner la formidable armure de métal bleuté. Le dragon laisse échapper un soupir d'aise qui se transforme bientôt en rire gras…*

Il faut que les joueurs aient un petit peu peur. Tout va mal, c'est trop dur, qu'ont-ils raté ?

Une fuite impossible

Devant ce combat inégal, les PJ vont peut-être tenter de fuir. La seule issue possible est le conduit au dessus de leur tête. Si les PJ tentent de passer par là en volant, Lytochronox referme les grands battants d'adamantite grâce à son pouvoir de contrôle magnétique de l'adamantite.

Détail important, juste avant que les ventaux ne se ferment, un corbeau franchit l'ouverture. Il vole vers Skarn.

La défaite ?

Skarn est au sol (où il récupère discrètement grâce à son pouvoir de régénération), plusieurs PJ sont aussi terrassés, Sylène est tout entière concentrée sur les écorches. Tout semble perdu… Les PJ vont-ils penser à l'œil du dragon ?



Lytochronox, dragon d'adamantite

Dragon de taille TG, chaotique mauvais
Classe d'armure 23 (armure d'adamantite)
Points de vie 218 (19d12+95)
Vitesse 12 m, nage 12 m, vol 24 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
27 (+8)	14 (+2)	21 (+5)	14 (+2)	13 (+1)	17 (+3)

Jets de sauvegarde Dex +7, Con +10, Sag +6, Cha +8
Compétences Discrétion +7, Perception +11
Résistance aux dégâts retranche 15 aux dégâts de chaque attaque subie
Immunité contre les dégâts d'acide, feu, foudre, poison
Immunité aux états empoisonné, charmé, pétrifié
Sens vision aveugle 18 m, vision dans le noir 36 m, Perception passive 21
Langues commun, draconique
Dangerosité 20 (25 000 PX)

Capacités

Affaibli. Lytochronox possède 20 pv de moins pour chaque scène du scénario 4 où le dragon a été vaincu.
Amphibie. Lytochronox n'a plus besoin de respirer.
Armure d'adamantite. Les PJ ne sont pas les seuls à réduire les dégâts qu'ils subissent, Lytochronox a décidé de les prendre à leur propre jeu et sa cuirasse de métal magique lui permet de retrancher pas moins de 15 points à tous les dégâts subis (armes, sorts) et d'être totalement immunisé aux dégâts d'acide, de feu et de foudre.
Contrôle de l'adamantite. Afin de mouvoir son armure, Lytochronox a développé un pouvoir de magnétisme qui n'affecte que ce métal. Si les PJ ont l'idée d'utiliser les marteaux des nains (ou les armes d'adamantium trouvées dans le coffre-fort) pour percer l'armure du dragon, ils en seront pour leurs frais… Ce pouvoir est très efficace et tous les tests d'attaque d'une telle arme contre le dragon seront réalisés avec un *désavantage*, de plus il faut réussir un test de Force difficulté 15 à chaque attaque où le dragon envoie l'arme valdinguer au loin (1d6 x 5 mètres) ! Quoiqu'il en soit, et toujours à cause de ce satané pouvoir, la résistance du dragon reste la même.
Résistance légendaire (3/jour). Le dragon peut remplacer l'échec d'un de ses jets de sauvegarde par une réussite.

Actions

Attaques multiples. Le dragon peut utiliser sa Présence terrifiante. Il effectue ensuite trois attaques : une avec sa morsure et deux avec ses griffes.
Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +14 pour toucher, allonge 3 m, une cible. Touché : 19 (2d10+8) dégâts perforants.
Griffe. *Attaque d'arme au corps à corps :* +14 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 15 (2d6+8) dégâts tranchants.
Queue. *Attaque d'arme au corps à corps :* +14 pour toucher, allonge 4,50 m, une cible. Touché : 17 (2d8+8) dégâts contondants.
Présence terrifiante. Les créatures choisies par le dragon, situées à 36 mètres ou moins de lui et conscientes de sa présence, doivent chacune réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 17 pour ne pas être terrorisées pendant 1 minute. Tous les por-

teurs d'ancre temporelle obtiennent un avantage à cette sauvegarde. Une créature peut retenter le jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours et mettre fin à l'effet dont elle est victime en cas de réussite. Si le jet de sauvegarde d'une créature est réussi ou si l'effet dont elle est victime prend fin, elle est immunisée contre la présence terrifiante du dragon pendant 24 heures.

Souffle temporel (Recharge 5-6). Le pouvoir le plus scandaleusement puissant de Lytochronox est son souffle. Il pétrifie immédiatement et automatiquement ceux qui le subissent. Il peut souffler une brume violacée qui occupe une zone de 20 mètres de rayon par tour et continuer aussi longtemps qu'il le veut et pétrifier, par exemple, une ville entière. Lytochonox (ou un des émissaires du dragon) peut libérer une créature pétrifiée simplement en la touchant. Heureusement pour les joueurs, ils sont immunisés au souffle du dragon.

Actions légendaires

Le dragon peut effectuer 3 actions légendaires qu'il choisit parmi celles décrites ici. Une seule action légendaire peut être choisie à la fois et uniquement à la fin du tour d'une autre créature. Le dragon récupère au début de son tour l'utilisation des actions légendaires déjà effectuées.

Détecter. Le dragon effectue un test de Sagesse (Perception).

Attaque avec la queue. Le dragon effectue une attaque de queue. Il peut faire plusieurs attaques de queue dans le round, mais pas plus d'une attaque sur une même créature.

Attaque avec les ailes (coûte 2 actions). Le dragon bat violemment des ailes. Les créatures situées à 4,50 mètres ou moins de lui doivent chacune réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 19 pour ne pas subir 15 (2d6+8) dégâts contondants et être jetées *à terre*. Le dragon peut ensuite prendre son envol à la moitié de sa vitesse de vol.

Pouvoirs du Glimmerstern

si les PJ ont perdu trop de temps pour invoquer le dragon et que celui-ci émerge du lac de feu de sa propre initiative (environ un mois après la fin du siège de Paleseaux), vous pouvez lui ajouter un souffle de feu équivalent à celui d'un dragon rouge adulte et le joyau, désormais enchâssé à son front, lui permet de régénérer 5 pv par round.

L'œil du dragon

L'orbe est la clef de la victoire, mais Skarn n'y pensera que tardivement, une fois que les personnages seront en très mauvaise posture, la plupart d'entre eux déjà tombés sous les coups du dragon.

Si les joueurs y pensent d'eux-mêmes, le combat peut tourner à leur avantage beaucoup plus tôt.

Si les joueurs n'ont rien précisé, le dernier à avoir utilisé l'orbe est celui qui la transporte. Pensez à déterminer qui la porte avant le combat et ne le demandez pas aux joueurs : ce serait gâcher le suspens et leur rappeler l'importance de cet objet à un moment crucial !

À l'initiative de Skarn

Alors qu'au moins trois PJ sont déjà terrassés, lisez ou paraphrasez le paragraphe suivant à vos joueurs :

Skarn qui était encore au sol, baignant dans son sang quelques instants plus tôt, pousse soudain un hurlement déchirant. Il se relève en pressant la main sur son visage ensanglanté tandis qu'un corbeau prend la fuite tenant son œil dans son bec…
Le barbare part d'un rire de dément en levant le poing au ciel. Il semble avoir cette fois totalement sombré dans la folie. « Mère tu es vraiment une sale garce ! Ce dragon a raison, il faut éradiquer le sang des sorcières et tout ceux qu'il a corrompu ! À commencer par tous ces imbéciles qui croyaient pouvoir vaincre un dragon ! »
Tandis que son œil disparu commence déjà à se régénérer, il se saisit de son arme et s'approche en vociférant de [PJ]. Lytochronox semble intéressé par le discours de Skarn et s'arrête pour observer la scène.

[PJ] est le PJ qui transporte l'orbe, si nécessaire, Skarn est exceptionnellement capable de voler vers lui par magie ! Essayer de faire un peu peur aux joueurs. Ils doivent penser, tout comme le dragon, que Skarn se retourne contre eux. En réalité, il joue la comédie pour tromper le dragon et gagner du temps. Si le personnage qui détient l'orbe est au sol, il abat son arme en direction du corps, mais vise en fait le sac où se trouve l'œil du dragon. Si le PJ est encore conscient, il rate volontairement son attaque et lui murmure :

« L'œil, jette l'œil au sol, c'est notre seul salut, imbécile ! »

Pour briser l'orbe et libérer l'œil, il suffit de la lancer avec force sur le sol de métal coupant ou de la frapper avec une arme.

À l'initiative des joueurs :

Si les joueurs pensent rapidement et de leur propre chef à utiliser l'œil, bravo à eux. Le combat sera sans doute écourté. Dans ce cas, laissez Sylène occupée avec les écorchés pour tout le combat, elle n'intervient pas pour soigner les PJ. Il ne faut pas que ce soit trop facile.

Les effets de l'œil

Rebecca a joué un sale tour à Lytochronox. Elle a en effet à nouveau insufflé de l'énergie vitale dans l'œil du dragon. Ce que le dragon a essayé de faire pendant six siècles sous terre sans succès en raison de sa nature destructrice, Rebecca l'a réussi grâce à l'énergie de la vie et de la forêt qui coule en elle.

L'œil du dragon, une fois libéré de sa bulle protectrice, reprend donc sa consistance de chair et retourne à son propriétaire. Lorsqu'il reprend sa place dans l'œil du dragon, un étrange phénomène de « corruption inversée » s'étend à toute une partie de l'armure du dragon lui redonnant chair…

Lisez ou paraphrasez le paragraphe suivant à vos joueurs :

L'orbe qui permettait d'espionner les émissaires du dragon vole en éclats dans une explosion de lumière qui vous aveugle un court instant. Un globe oculaire verdâtre et massif apparaît alors et, mu par une force invisible, il file à toute vitesse vers la tête du dragon. Lytochronox tente d'esquiver le projectile sans succès et l'œil vient s'écraser sur son crâne de métal. Le dragon pousse un hurlement discordant. Il porte sa patte de métal vers son orbite et mugit des mots dans une langue incompréhensible. Un phénomène étrange se produit entre les griffes d'adamantite. Le métal de son corps reflue en vagues concentriques, laissant place à une peau écailleuse et noire.

Le dragon hurle en draconique. Un PJ qui comprend cette langue peut traduire : « *Non, non, c'est impossible, impossible ! Mon armure !* »

Reprenez :

Le fier Lytochronox est secoué de spasmes. Sa queue fouette en tous sens, déchirant le métal. Lorsqu'il retire enfin la patte de son crâne, vous pouvez constater que tout le côté droit de sa tête est constitué de chair ordinaire, des écailles de dragon noir… Mieux, là où la patte a touché l'œil, elle semble également contaminée par le phénomène et les griffes de métal sont progressivement remplacées par les serres d'un dragon de chair.

Une brèche est créée. Sa réduction des dégâts, sa CA et sa Force sont réduites et aux rounds suivants, la chair continue à gagner du terrain (voir son nouveau profil technique plus bas). Retirez aussi 25 pv au score actuel du dragon.

Skarn et Sylène : pendant que le dragon hurle, Skarn ne reste pas inactif, il se précipite parmi les écorchés pour les combattre afin de permettre à Sylène de soigner les PJ. À vous de doser les soins qui arriveront progressivement pendant que le combat reprend.

Si vraiment tout le groupe est à l'agonie, elle se sacrifie (-20 pv) : elle invoque sur eux une brusque accélération du temps qui permet à leur métabolisme de se guérir en quelque secondes comme s'il s'était écoulé plusieurs jours ! Chaque PJ récupère un nombre de pv égal à la moitié de sa valeur maximum. Après cela, Sylène est épuisée et elle perd conscience pour 1d4 rounds.



Du dragon à la carte !

Salut jeunesse sémillante ! Vous vous rappelez ce que je vous ai dit au début de ce scénario, l'indulgence accordée aux PJ, blablabla ? Bon, je ne vous demande pas de l'oublier mais d'agir de la même façon pour ce pauvre dragon. Vous voyez bien qu'il est en train de déguster non ? Les caractéristiques fournies pour le dernier combat du grand ver ne constituent qu'une base de départ. Ne soyez pas rigide sur vos appuis ! Vous devez doser la puissance pour que ce combat soit le plus épique possible. Il est primordial de vous adapter à la puissance de frappe de votre groupe. Si vous avez des costauds, la brèche de chair est mineure, la RD n'est jamais abaissée en dessous de 10, à l'inverse si vous avez des PJ issus de profils peu combattants, Sylène leur accorde un sort de rapidité, etc… Vous disposez de plusieurs leviers que vous pouvez activer pour mitonner un affrontement à la carte parfait pour votre groupe ! Papy il aime quand c'est bien assaisonné. Là, faites-vous plaisir !



Lytochronox, la fin

Dragon de taille TG, chaotique mauvais
Classe d'armure 20 (armure d'adamantite)
Points de vie score précédent -25
Vitesse 12 m, nage 12 m, vol 24 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
23 (+6)	14 (+2)	21 (+5)	14 (+2)	13 (+1)	17 (+3)

Jets de sauvegarde Dex +7, Con +10, Sag +6, Cha +8
Compétences Discrétion +7, Perception +11
Résistance aux dégâts retranche 5 aux dégâts de chaque attaque subie
Immunité contre les dégâts d'acide
Immunité aux états charmé, pétrifié
Sens vision aveugle 18 m, vision dans le noir 36 m, Perception passive 21
Langues commun, draconique
Dangerosité 15 (13 000 PX)

Capacités

Amphibie. Lytochronox peut respirer l'air et l'eau.
Armure d'adamantite. L'armure perd de sa superbe, des plaques de peau et d'écailles remplace le métal, autant de points faibles que les PJ peuvent mettre à profit. La cuirasse lui permet encore de retrancher 5 points à tous les dégâts subis (armes, sorts).
Contrôle de l'adamantite. Afin de mouvoir son armure, Lytochronox a développé un pouvoir de magnétisme qui n'affecte que ce métal. Si les PJ ont l'idée d'utiliser les marteaux des nains (ou les armes d'adamantium trouvées dans le coffre-fort) pour percer l'armure du dragon, ils en seront pour leurs frais… Ce pouvoir est très efficace et tous les tests d'attaque d'une telle arme contre le dragon seront réalisés avec un désavantage, de plus il faut réussir un test de Force difficulté 15 à chaque attaque où le dragon envoie l'arme valdinguer au loin (1d6 x 5 mètres) ! Quoiqu'il en soit, et toujours à cause de ce satané pouvoir, la résistance du dragon reste la même.
Résistance légendaire (3/jour). Le dragon peut remplacer l'échec d'un de ses jets de sauvegarde par une réussite.

Actions

Attaques multiples. Le dragon effectue trois attaques : une avec sa morsure et deux avec ses griffes.
Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +11 pour toucher, allonge 3 m, une cible. *Touché :* 17 (2d10+6) dégâts perforants.
Griffe. *Attaque d'arme au corps à corps :* +11 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché :* 13 (2d6+6) dégâts tranchants.
Queue. *Attaque d'arme au corps à corps :* +11 pour toucher, allonge 4,50 m, une cible. *Touché :* 15 (2d8+6) dégâts contondants.

Actions légendaires

Le dragon peut effectuer 3 actions légendaires qu'il choisit parmi celles décrites ici. Une seule action légendaire peut être choisie à la fois et uniquement à la fin du tour d'une autre créature. Le dragon récupère au début de son tour l'utilisation des actions légendaires déjà effectuées.
Détecter. Le dragon effectue un test de Sagesse (Perception).
Attaque avec la queue. Le dragon effectue une attaque de queue. Il peut faire plusieurs attaques de queue dans le round, mais pas plus d'une attaque sur une même créature.
Attaque avec les ailes (coûte 2 actions). Le dragon bat violemment des ailes. Les créatures situées à 4,50 mètres ou moins de lui doivent chacune réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 19 pour ne pas subir 13 (2d6+6) dégâts contondants et être jetées à terre. Le dragon peut ensuite prendre son envol à la moitié de sa vitesse de vol.

Si les joueurs ont pensé rapidement à l'orbe et qu'ils sont encore en forme, au contraire Sylène s'écroule vidée de son énergie et Skarn se précipite pour retenir les écorchés en criant aux PJ : « *Occupez-vous du dragon !* ».

Pouvoirs du Glimmerstern : si les PJ ont dû affronter le dragon avec le joyau incrusté à son front d'adamantite, ils n'ont pas eu la vie facile ! Toutefois, le retour de la chair joue un vilain tour au dragon. Il perd son immunité au feu et le Glimmerstern le brûle terriblement. Au lieu de régénérer 5 pv par round, il perd 5 pv par round pendant les 4 premiers rounds. Au cinquième, il passe un round complet à arracher le joyau de son front, ce qui lui inflige 10 points de dégâts supplémentaires.

Mort du dragon

Rendu à moitié fou par la haine, focalisé sur la prophétie de Rebecca, le dragon ne raisonne plus. Il ne tente pas de fuir et combat jusqu'au bout.

Lorsque le dragon arrive à 0 pv, lisez ou paraphrasez le paragraphe suivant à vos joueurs :

Cette dernière blessure arrache un cri déchirant au titan de métal et de chair sanguinolente. Vous avez du mal à croire à votre victoire. Vous craignez un nouveau tour du destin, un nouveau flash, un nouveau caprice de l'espace-temps. Le monstre va-t-il enfin périr ? Le dragon s'effondre dans un fracassement de métal qui fait trembler tout le complexe. Immédiatement, une lumière puissante éclaire ses entrailles. Une onde de choc venue du formidable poitrail du monstre secoue son corps. Le temps se met à tourner au ralenti. Sylène se nimbe à son tour d'une puissante aura lumineuse. Aussi incroyable que cela puisse paraître, l'armure d'adamantite commence à se déformer et à gonfler comme si quelque chose d'énorme menaçait de faire exploser le cadavre ! La Chronosphère apparaît alors en surbrillance à travers le métal ! L'artefact est en train d'exploser et tout ce qui se trouve dans la caverne va être déchiqueté par les fragments d'adamantite projetés par le souffle de l'explosion…

Plusieurs fins alternatives sont possibles : « *les héros de Cobis* », « *retour au foyer* » ou « *les héros d'Osgild* ». Faites votre choix en fonction de la situation d'origine des PJ et de votre envie !

Les héros de Cobis

Vous décidez que la présence des PJ ici et maintenant n'est pas liée à la Chronosphère. Sa disparition ne met pas fin au rituel qui les a invoqués et ils restent sur place à la même époque.

Sylène téléporte les PJ hors du complexe. Elle ne peut pas en faire autant pour Skarn, car il est immunisé à la magie du temps qu'elle pratique. Quant à Sylène, elle est de toute façon condamnée. Lorsque le dragon périt, elle le suit dans la tombe, sa longévité étant liée à la Chronosphère.

Avec son dernier souffle, alors que son corps commence déjà à s'estomper dans les flots du temps, elle sauve les PJ tandis que la caverne tout entière s'effondre sur elle-même enterrant les restes du dragon. Pendant ce bref instant, les PJ reçoivent un dernier message télépathique de la vieille prêtresse.

La Chronosphère explose. BAM ! Vous sentez votre corps devenir intangible. Vous vous prépariez à mourir et soudain vous êtes dehors, sur le pont d'accès au sanctuaire du dragon. Une terrible secousse fait trembler toute la cité, des fissures lézardent les murs, une ou deux tours s'effondrent, le dôme doré du temple du dragon s'écroule dans un énorme fracas.
La voix de Sylène, presque inaudible, peine à se frayer un chemin dans votre tête, vous la sentez s'affaiblir rapidement.
« Tous les fils du destin menaient à cet affrontement final mais le dragon en sortait toujours vainqueur. Car s'il existait une chance de vous voir gagner, elle était infiniment peu probable. Pourtant, Rebecca n'a pas menti à Lytochonox en lui annonçant que vous seriez ses Némésis. Je crois qu'il s'agissait avant tout d'une prophétie autoréalisatrice. Pour réussir, il fallait que le dragon vous craigne, il fallait un concours de circonstances exceptionnelles et de vrais héros… Nous avons œuvré pendant plusieurs siècles, elle et moi, pour qu'un jour, vous ayez cette chance, si infime ait-elle été, dans le creux de vos mains.
Bonne route, héros, vous avez sans doute encore de grandes choses à accomplir et de hauts faits à réaliser. Merci, au nom de tous les habitants du royaume de Cobis d'hier, d'aujourd'hui et peut-être de demain. Le dragon aura triomphé sur un point tout de même, il a éradiqué la lignée de Selmak… Adieu ! »

Une fois le dragon mort, tous les écorchés trépassent. La libération du peuple réduit en esclavage n'est qu'une question de temps. Les PJ peuvent accélérer le processus. Il reste à s'occuper des trolls et des mercenaires et il serait dommage de laisser seul le roi Lucius IV, à peine sorti de sa stase temporelle, dans un combat héroïque mais perdu d'avance. S'ils ont toujours leur tapis volant, il est

temps d'en faire usage pour passer récupérer le souverain sur la place principale !

Dès qu'ils ont un peu de temps pour se reposer et s'entraîner, les PJ passent au niveau supérieur (voir *Récompense*). Toutefois, si les PJ restent dans le royaume de Cobis, il va falloir gérer l'après Lytochronox.

Que font les PJ ? Que va leur apporter leur statut de héros ?

Si le Glimmerstern est enterré sous la montagne, les nains veulent toujours le récupérer. Vont-ils les aider ?

Le royaume est à feu et à sang. Les loups-garous contrôlent Lycanis, un usurpateur s'est saisi du trône à Bastion. Les PJ vont-ils soutenir Lucius IV ?

Si vous jouez dans les terres d'Osgild, il reste aux PJ un problème de taille. Ils sont toujours six siècles dans le passé ! Sont-ils définitivement prisonniers du temps ? Souhaitent-ils retourner chez eux ? Quel rituel, quel objet pourrait le leur permettre ? S'ils trouvent une solution, vont-ils rentrer chez eux où est-ce-là le début d'un long périple dans le temps et l'espace dans des lieux étranges ou des royaumes inconnus ?

Retour au foyer

Cette fin postule qu'avec la destruction de la Chronosphère, plus rien ne retient les PJ dans le royaume de Cobis.

La Chronosphère explose. BAM ! Vous sentez votre corps devenir intangible. Que ce soit le dragon lui-même ou la Chronosphère, ce qui vous retenait dans ce monde vient de disparaître et vous le quittez à votre tour.

Vous avez à peine le temps de comprendre que Sylène et Skarn n'ont pas la même chance que vous. Pris dans la formidable explosion, ils vont être anéantis. Sylène esquisse un sourire triste, Skarn hurle sa colère. Vous disparaissez…

Avec la mort du dragon, les PJ repartent dans leur monde ou leur époque d'origine. Pendant ce dernier voyage dans le temps et l'espace, ils passent au niveau supérieur (voir *Récompense*). Ils croisent les alliés et les ennemis rencontrés au cours de la campagne et revivent certaines scènes (faites votre choix !) La seule à leur parler réellement est Sylène :

La voix de Sylène, presque inaudible, peine à se frayer un chemin dans votre tête, vous la sentez s'affaiblir rapidement.

« Tous les fils du destin menaient à cet affrontement final mais le dragon en sortait toujours vainqueur. Car s'il existait une chance de vous voir gagner, elle était infiniment peu probable. Pourtant, Rebecca n'a pas menti à Lytochonox en lui annonçant que vous seriez ses Némésis. Je crois qu'il s'agissait avant tout d'une prophétie autoréalisatrice. Pour réussir, il fallait que le dragon vous craigne, il fallait un concours de circonstances exceptionnelles et de vrais héros… Nous avons œuvré pendant plusieurs siècles, elle et moi, pour qu'un jour, vous ayez cette chance, si infime ait-elle été, dans le creux de vos mains.

Bonne route, héros, vous avez sans doute encore de grandes choses à accomplir et de hauts faits à réaliser. Merci, au nom de tous les habitants du royaume de Cobis d'hier, d'aujourd'hui et peut-être de demain. Le dragon aura triomphé sur un point tout de même, il a éradiqué la lignée de Selmak… Adieu ! »

Cette option est à privilégier si vous souhaitez revenir rapidement et sans complication au monde d'origine des PJ pour la suite de leurs aventures. Les PJ ne pourront pas profiter de la gloire, on érigera des statues à leur nom, mais ils ne les verront jamais… Elle comporte toutefois une part de frustration pour vos joueurs.

Les héros d'Osgild

Si vous jouez sur les Terres d'Osgild, les PJ reviennent à leur époque, mais dans la cité de Hautepierre. Commencez par lire la même scène que précédemment. Les PJ revivent certaines scènes, ils passent au niveau supérieur (voir *Récompense*) et Sylène leur dit adieu… Mais ensuite, une scène étonnante attend les PJ pour conclure l'aventure.

La cité se nomme à présent Hauteroche (elle fut rebaptisée après la défaite du dragon) et quatre (ou cinq) immenses statues encadrent et gardent le dôme du Palais du Conseil, des statues à l'effigie des PJ. Les PJ arrivent sur la place du roi, renommée place des Guerrier du Temps, où une foule immense participe à la cérémonie d'ouverture du *Carnaval des Guerriers du Temps*, une fête traditionnelle où les habitants de Hauteroche se déguisent pour commémorer la mort du dragon. Ils portent des costumes qui représentent les cinq émissaires : Mandefer, Pestrifax, Oblivien, Dominia et Croc du Dragon. Ce dernier est en général interprété par deux personnes, parfois plus (un peu comme un dragon de nouvel an chinois). Tous les habitants font la fête pendant 24 heures et toutes les quatre heures, ils brûlent le costume d'un des émissaires. À la fin, ils brûlent un immense dragon de bois !

Cette fête est d'autant plus populaire que Rebecca, l'arbre-oracle d'Ombrebois prédit chaque année depuis des siècles, qu'un jour, les héros reviendront de leurs voyages dans le temps pour ouvrir le carnaval ! Personne n'y croit vraiment, mais cela ajoute indéniablement du piment à la cérémonie…

Reprenez votre narration en lisant ou en paraphrasant le texte qui suit :

Une fois de plus vous chutez ! Chaque PJ peut faire un test de Dextérité (Acrobaties) DD 10 pour rester debout.
Vous constatez que vous êtes encore dans la ville de Hautepierre, éblouis par le soleil du soir, sur une estrade, au beau milieu de la place dominée par le palais. Vous êtes en plein cauchemar, une foule compacte de monstres à demi-humains gesticule autour de vous : des chevaliers des ténèbres au service d'Oblivien, d'infâmes créatures à l'image de Pestrilax, des femmes armées de fouets à la façon de Dominia, des nains en armure rouge et enfin d'étranges mille-pattes violets. Les créatures qui s'agitaient de façon désordonnées et bruyantes deviennent brusquement mutiques à votre arrivée, tous les regards convergent vers vous dans un silence de mort qui ne présage rien de bon…

Que font les PJ ? Un simple test de Sagesse (Perspicacité) DD 10 permet de remarquer que les créatures sont en fait des humains déguisés, ils ne gesticulaient pas mais ils dansaient, enfin la statue du dragon ne domine plus la cité, elle est remplacée par quatre (ou cinq) statues de héros.

Soudain, une voix de femme s'élève dans la foule : « Ils sont revenus, l'oracle Rebecca avait raison, les Guerriers du Temps sont de retour ! » Un murmure parcourt la foule. Une voie reprend « les Guerriers du Temps » puis une seconde, une troisième et toute une foule se précipite sur eux pour les porter en triomphe dans toute la ville !



La foule est en liesse, les autorités de la ville sont prises de court… Comment récompense-t-on des héros légendaires venus du passé ? Comment s'assure-t-on que ce sont bien les héros et non quelques profiteurs qui auraient réussi une belle entrée en scène ? Quelques explications et une expédition chez l'Oracle Rebecca confirmera leur identité. Les PJ pourront échanger quelques souvenirs. Peut-être Rebecca a-t-elle un ou deux présents à leur offrir… à moins qu'elle n'ait un service à leur demander ? Qui sait ?

Il reste à présent aux héros à décider de leur prochaine destination. Resteront-ils à Hauteroche pour profiter de leur notoriété ou vont-il commencer un long et sans doute dangereux périple vers leur foyer d'origine ? Mais ceci est une autre histoire… et c'est à vous de l'écrire.

Récompense

Quelle que soit la conclusion de votre choix, les guerriers du temps passent au niveau 11. De plus, lors de l'explosion finale, un peu de l'énergie de la Chronosphère et de Sylène imprègne leur être. Ils obtiennent une capacité innée (à inscrire dans les capacités raciales) de Rapidité. En utilisant une action, le PJ peut lancer sur lui-même le sort de hâte. Il doit terminer un repos long avant de pouvoir de nouveau utiliser cette aptitude.

Et si, à la fin, le mal triomphe ?

Si le dragon terrasse les PJ, sans doute parce que ces derniers ont tout fait de travers et ne se sont alliés ni à Skarn, ni à Sylène, ils ne reverront jamais leur époque d'origine. Les conséquences sont la mort pour vos héros et la terreur pour le royaume de Cobis pour les six siècles à venir. Vous pouvez tout ignorer du Atlas du royaume de Cobis, car il part du principe que les héros ont triomphé. Cette partie des Terres d'Osgild n'est plus qu'un vaste désert parcouru de mort-vivants et de serviteurs du dieu-dragon. Pyrochronox a rasé toute végétation, les humains, traités comme un troupeau, sont parqués au fond de la vaste dépression formée par le lac Diamant à sec. Un volcan artificiel remplace l'île de l'oratoire et c'est de là qu'il règne sur toute la région, pour de nombreux millénaires encore.

Fin du scénario 6


FIN